

iablo 2: Exklusiver Metallfoliensticker im Heft • Test: Die Wahrheit über Daikatana!
Wissen, was gespielt wird
PC Games
Exklusiver Diablo-2-Metallfolien-sticker
7/2000 nur DM 9,90
ISSN 0957-7810
it 2 CDs
DEMOS
2 VIDEOS
2 PATCHES
dd-Ons für Unreal Tournament,
ounter-Strike und Sudden Strike!
IT VIDEO
ANNO 1503
Erste Bilder:
PC Games lüftet das Geheimnis!
IT VIDEO
Cooler als Bruce Willis!
Max Payne
Matrix zum Mitspielen: Überragende Spezialeffekte,
geniale Kamerafahrten und atemlose Spannung!
CDs mit Demos und Videos!
Tachyon,
Gunship!,
Ground Control,
Star Trek: Armada,
Warlords Battlecry
Exklusiv!
100 C64-Spiele mit Emulator!
ÜBER 60 MINUTEN AUF VIDEO
Darauf haben Sie gewartet:
•Black & White
•Anno 1503
•Commandos 2
•Monkey 4
•C&C 4
•WarCraft 3
•Grand Prix 3
Über 60 Minuten Gesamtlänge!
ips & Tricks: Euro 2000, Starlancer, Messiah, Need for Speed: Porsche

Wadde hadde Rossi da?

MITTWOCH 3. MAI 2000

Es war nur eine Frage der Zeit: Die Website von PC-Games-Leserbriefonkel Rainer Rosshirt (www.rosshirt.de) wird von TV Total mit dem Online-Raab der Woche ausgezeichnet – die Redaktion gratuliert recht herzlich. Wenn Sie wie wir der Meinung sind, dass er außerdem den TV-Raab der Woche verdient hat, dann schreiben Sie bitte an: TV Total/Brainpool, zu Händen Herrn Stefan Raab, Postfach 190366, 50500 Köln.


tv total

http://www.rosshirt.de

gehört zu den witzigsten und skurrilsten Sites im Netz. In Anerkennung Deiner tollen Leistung im World Wide Web verleiht Dir das TV total Online-Team den

"R@@B DER WOCHE"

Köln, den 03.05.2000

Stefan Raab

MITTWOCH 10. MAI 2000

Bei einem Überlebenstraining in Disneyland bereiteten sich die PC-Games-Abgesandten auf das vor, was sie drei Tage lang auf der weltgrößten Spielemesse, der Electronic Entertainment Expo (kurz: E3), erwarten sollte: kilometerlange Fußmärsche, geduldiges Anstehen vor den größten Attraktionen, herumtapsende Plüschfiguren und horrende Preise für Speis und Trank. Die Strapazen haben sich gelohnt: Aus Los Angeles haben wir für Sie brandheiße Infos und appetitanregende Bilder zu Megahits wie *Halo, Max Payne, Anno 1503* oder *Monkey Island 4* mitgebracht. Daraus ist eine Übersicht mit den unserer Meinung nach 100 besten PC-Titeln der Messe entstanden – los geht's mit dem mehr als 45-seitigen Messereport-Marathon ab Seite 34. Dazu passend auf der Bonus-CD-ROM: Über eine Stunde an Videoreportagen mit vielen Spielszenen, darunter brandneues Material, das PC-Games-Leser exklusiv zu sehen bekommen.

Mehr als 2.400 Spiele gab's auf der Electronic Entertainment Expo zu sehen – wir haben die besten für Sie ausgewählt.

NOCH LACHEN SIE Die Chefredaktion vergibt für die Disneyland-Achterbahn Big Thunder Mountain die Mehrspieler-Wertung „Gut".

DONNERSTAG 11. MAI 2000

Und noch mal E3: Die Hardware-Nachforschungen von Thilo Bayer führten ihn bis in den Wohnsitz von Playboy-Chef Hugh Hefner – selbstverständlich rein dienstlich anlässlich der 3dfx-Playboy-Party in Los Angeles. Den Playboy-Models stahl ein Mann die Show: John Carmack mit ungewohnter Föhnwelle und Gattin Anna Kang im starken Programmierer-Arm.

FREITAG 19. MAI 2000

Manche Screenshots sind einfach zu cool, um sie zweispaltig abzudrucken. Auf Seite 12 finden Sie deshalb die erste Folge unserer neuen Reihe „Pixelpracht", in der wir die atemberaubendsten Bilder des Monats in ihrer ganzen Schönheit zeigen.

MONTAG 22. MAI 2000

Nur für den Fall, dass Sie's noch nicht bemerkt haben: Das Teil rechts ist selbstklebend und mit einem extrem hohen Neidfaktor ausgestattet – damit können Sie im Freundes- und Kollegenkreis so richtig auftrumpfen. Mit diesem exklusiven *Diablo 2*-Metallfolien-Sticker möchten Ihnen Havas Interactive, Blizzard und PC Games die verbleibenden Wochen des Wartens auf *Diablo 2* verkürzen. Auf dass er gut haften möge.

Einen freibadkompatiblen Juni und viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team



■ ANNO 1503
So sieht die Fortsetzung zum Aufbau-Megahit aus: Alle Völker, alle Fakten.

Seite 72

Seite 48

■ HEAVY METAL F.A.K.K. 2
Wir haben Julie Strains Qualitäten als Heldin des anregenden Action-Adventures genauestens untersucht.

PC Games

Service

Aktuell

Magazin

Vorschau

Test

Hardware

Tipps & Tricks

Index

Abenteuer

Action

Simulation

Sport- & Rennspiele

Strategie



Seite 38
MAX PAYNE Fast zu schön, um wahr zu sein. Wir sagen Ihnen, ob auch hinter der Fassade etwas steckt.

Seite 118
DAIKATANA Der Quell der Heiterkeit ist versiegt: Daikatana ist weitaus besser als sein ramponierter Ruf.

Seite 102
MDK 2 Ein Hausmeister, ein wahnsinniges Genie und ein Hund retten die Welt. Dave Perrys absurdes Meisterwerk ist unser Spiel des Monats.

INHALT CD-ROM

CD-ROM 1

CD-ROM 1

CD-ROM 2

■ GROUND CONTROL
Ground Control besticht durch opulente Grafiken und eine einfache Steuerung.

■ VIDEO
Über 60 Minuten: die heißesten Neuheiten im Videoreport!

■ GUNSHIP!
Spannende Helikoptersimulation mit einem Schuss 3D-Action.



CD-Anleitung auf Seite 160

Demos CD 1

Ground Control
Echtzeitstrategie, Havas Interactive

Star Trek: Armada
Echtzeitstrategie, Activision

GunShip!
Simulation, Hasbro Interactive

Hunt for the Red Baron
Simulation, Fiendish Games

Star Trek: Klingon Academy - Multiplayer
Weltraumaction, Virgin Interactive

NASCAR Legends
Rennspiel, Havas Interactive

Super 1 Karting
Rennspiel, Swing Entertainment

Tachyon: The Fringe
Weltraumaction, Electronic Arts

Warlords Battlecry
Echtzeitstrategie, Mattel Interactive

Videoreportagen CD 2

E3-Videoreport mit allen Genre-Highlights

Action:
Max Payne, Halo, Heavy Metal F.A.K.K. 2 uvm.

Abenteuer:
Escape from Monkey Island, Baldur's Gate 2, Ultima Online 2 uvm.

Strategie:
Age of Empires 2: The Conquerors, Anno 1503, Black & White uvm.

Sport- und Rennspiel:
NHL 2001, Need for Speed: Motor City, Driver 2, Grand Prix 3 uvm.

Simulation:
MechWarrior 4, Crimson Skies, Combat Flight Simulator uvm.

Tools CD 1

Acrobat Reader 4.0
Datango
WinZip 7.0 SR-1 (Shareware-Testversion)
Lesereinsendungen
Netzland - Zugangssoftware
Gamespy
Handbücher der Vollversionen
Neue Karte für Westwoods Nox
Sudden Strike Demo - Neue Missionen
TMX - Vokabel Trainer
UT - Inoxx Map Pack
100 C64-Spiele samt Emulator

Bugfixes CD 1

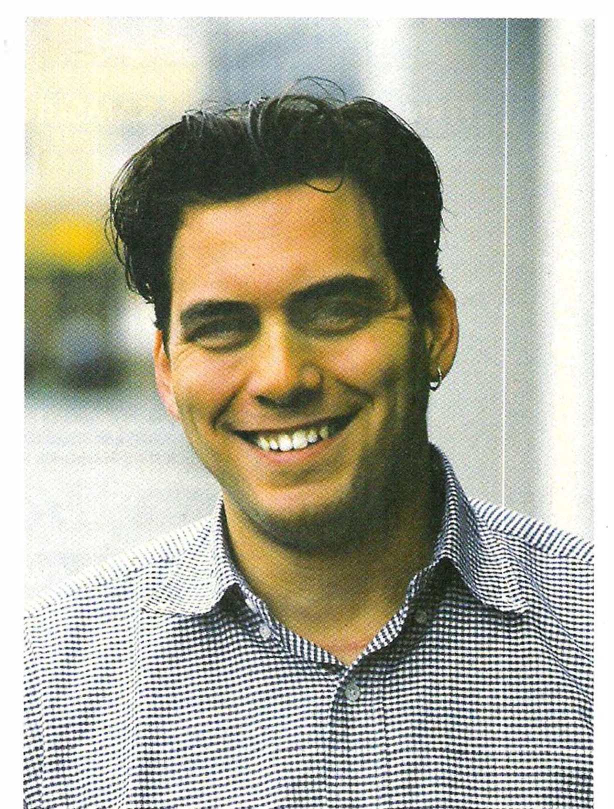
Final Fantasy 8 GeForce (d) Patch #1
Flying Heroes v1.1 (d)
Links LS 2000 v1.21 (d)
NASCAR 2000 v1.01 (e)
Nox v1.1 (d)
Rollercoaster Tycoon v1.08.183 (d)
Star Trek: Armada v1.1 (e)
The Operational Art of War - Century of Warfare v1.01 (e)
Wheel of Time v333b (e)

Hardware CD 1

ALi AGP v1.65e
AMD750 AGP Treiber v4.61
Antialiasing Demo
ASUS Live v4.05
ASUS NVidia v3.75
ASUS Smartdoctor v6x00
ASUS Tweaktool Tool
Ati Rage 128 und 128 Pro v4.12.6277
DirectX v7
DVD Genie v3.4
Elsa Gladiac v5.16
Irongate Super Bypass Tool
Monitor-Inf Tool
NVidia 95_98 Referenz v3.68
PCIList v2.01
PowerStrip v2.66
Sound Blaster Live Treiber-Update
Thrustmaster Pro Digital v3.04
VIA 4-in-1 v4.20
VIA AGP v4.02
Viper II 9.50.05
Voodoo3 2000 3000 Win9x v1.04.00

Das PC-Games-Team intern

Jetzt lernen Sie uns richtig kennen: Monat für Monat stellt sich ein PC-Games-Redakteur vor.



Was war der schönste Tag in deinem Leben?
Der 4. August 1988. Da habe ich meine Führerscheinprüfung bestanden.

Welche drei Spiele nimmst du auf eine einsame Inseln mit?
Warbirds, vorausgesetzt, die Insel verfügt über einen Internet-Anschluss.
Caesar 3, weil das antike Städtemanagement mich für Tage an den Rechner fesseln kann.
Jagged Alliance 2, weil ich das Spiel nach gut einem Jahr immer noch nicht durch habe.

Wie hieß dein erstes Computerspiel?
JetPac für den Sinclair ZX Spectrum

Was hast du gerade in deiner Tasche?
Meine Zeiterfassungskarte, ein Zippo, eine Schachtel Zigaretten, Geldbeutel

Was würdest du dir für eine Million Mark kaufen?
Ein Cigarette-Offshore-Boat, Liegeplatz an der Côte d'Azur und jede Menge Sprit

Lachen kann ich über ...
Monty Python, Die Simpsons, Andrew Dice Clay und meine Kontoauszüge

So richtig in Rage bringen kann man mich mit ...
Techno, Volksmusik, Pokémon-Produkten

Einfach nicht Nein sagen kann ich zu ...
der Versuchung in jedweder Form ...

Von welchem Spiel warst du am meisten enttäuscht?
Elite 2

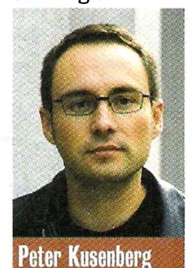
Was tust du als Erstes, wenn du abends nach Hause kommst?
Briefkasten leeren, Schuhe ausziehen, Fernseher an.

Was würdest du am liebsten gefragt werden?
„Hättest du nicht Lust, fünf Wochen gratis in meinem Strandhaus auf den Cayman Islands zu wohnen?"

Wenn ich könnte, würde ich ...
... mich mal wieder rasieren.

Sascha **Gliss** hasst Pokémon und liebt unvernünftig schnelle **Powerboote**

Strategie



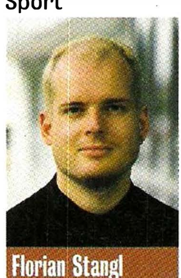
Peter Kusenberg
Redakteur
nervt seine Kollegen mit der neuen Musik-CD der Chicks on Speed.

Strategie



Petra Maueröder
Chefredakteurin
darf nicht verraten, dass Chris Sawyer an *Transport Tycoon 2* arbeitet.

Sport



Florian Stangl
Chefredakteur
hat endlich bei *NHL 2000* den Verlags-Stanley-Cup gewonnen.

Action



Andreas Sauerland
Redakteur
bastelt dank *Deus Ex* jetzt an eigenen Verschwörungstheorien.

Abenteuer



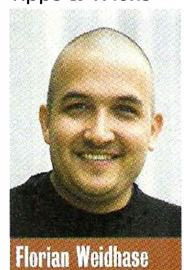
Daniel Ch. Kreiss
Redakteur
erwägt die Anschaffung einer vampirgerechten Schlafkiste.

Simulation



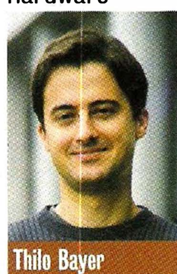
Harald Wagner
Redakteur
hofft auf die übernächste Formel-1-Saison mit *Grand Prix 5*.

Tipps & Tricks



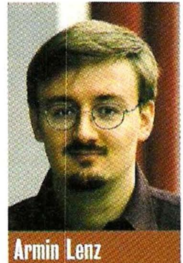
Florian Weidhase
Ltr. Redakteur T&T
steckt nach seinem Ägypten-Urlaub voller Tatendrang.

Hardware



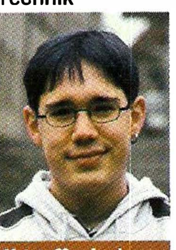
Thilo Bayer
Ltr. Redakteur Hardware
tappst dank E3-Jet-Lag immer noch wie ferngesteuert überdie Flure.

Hardware



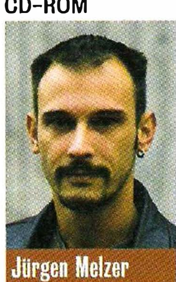
Armin Lenz
Redakteur Hardware
wünscht sich eine Klimaanlage für die Hardware-Abteilung.

Technik



Kristoffer Lenke
Hardware-Assistent
erwägt die Umschulung zum staatlich geprüften Profi-*Quake*-Spieler.

CD-ROM

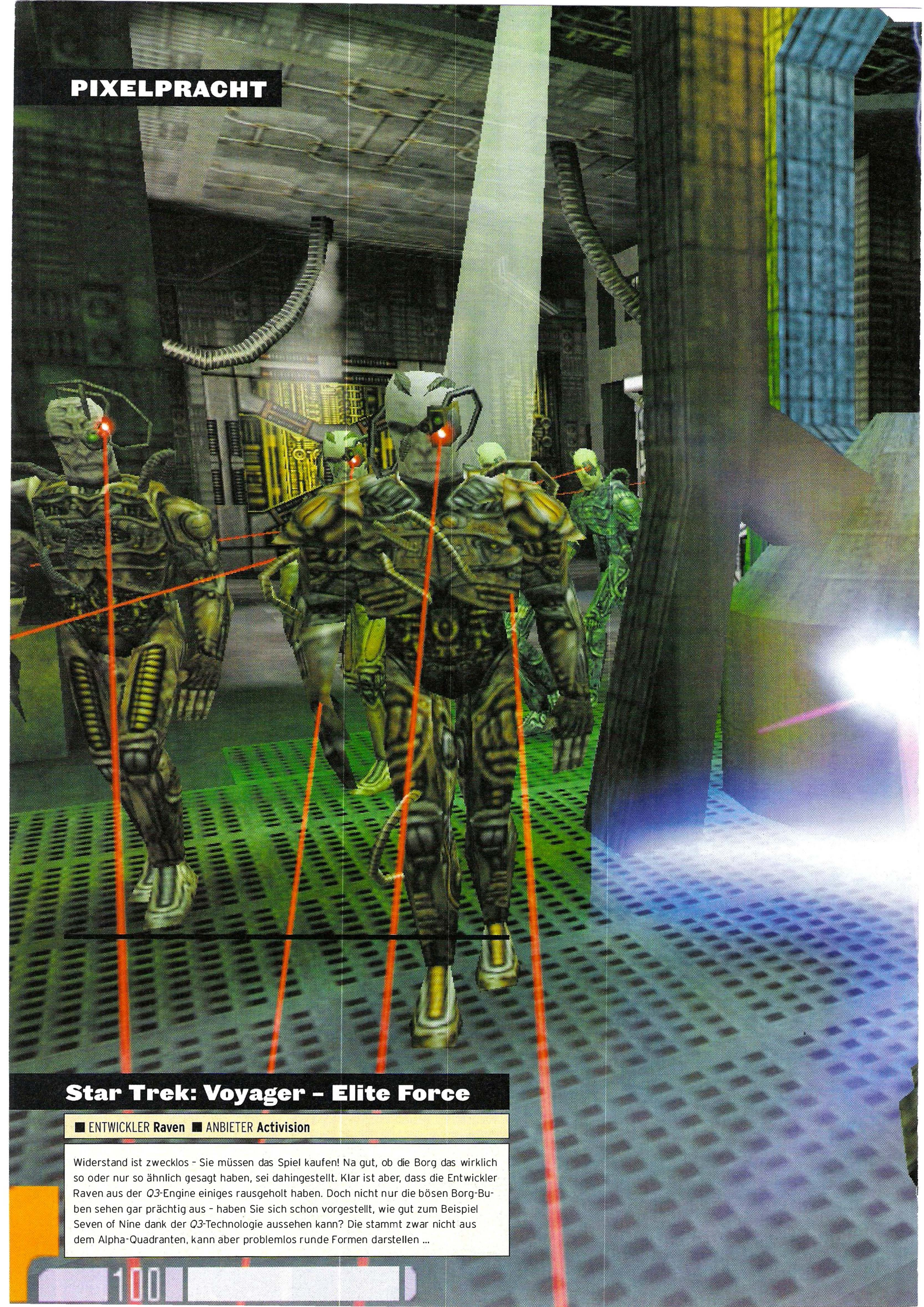


Jürgen Melzer
Ltr. Redakteur CD-ROM
freut sich, dass die neue CD-Oberfläche so verflixt schnell ist.

Service



Rainer Rosshirt
Redakteur
hat sich diesen Monat schon drei Mal das Rauchen abgewöhnt.



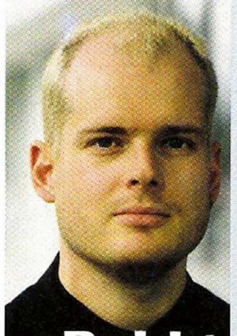
Star Trek: Voyager – Elite Force

■ ENTWICKLER **Raven** ■ ANBIETER **Activision**

Widerstand ist zwecklos – Sie müssen das Spiel kaufen! Na gut, ob die Borg das wirklich so oder nur so ähnlich gesagt haben, sei dahingestellt. Klar ist aber, dass die Entwickler Raven aus der *Q3*-Engine einiges rausgeholt haben. Doch nicht nur die bösen Borg-Buben sehen gar prächtig aus – haben Sie sich schon vorgestellt, wie gut zum Beispiel Seven of Nine dank der *Q3*-Technologie aussehen kann? Die stammt zwar nicht aus dem Alpha-Quadranten, kann aber problemlos runde Formen darstellen ...



IM KLARTEXT



Geht es mit den PC-Spielen zu Ende? Warum muss Looking Glass dichtmachen? Wird Peter Molyneux weiter für den PC produzieren?

Ruhig Blut!

Florian Stangl
Chefredakteur

Looking Glass macht dicht, Peter Molyneux veröffentlicht keine PC-Spiele mehr, die PlayStation 2 ist viel besser als ein PC und überhaupt geht unser schönes Hobby den Bach runter. Liest man zumindest so im Internet. Ist das wirklich so? Quatsch! Meister Molyneux wird nur seine beiden nächsten Titel zuerst für Konsolen veröffentlichen, aber nicht generell dem PC adieu sagen. Und dass PC-Spiele gegen die Konkurrenz von Sonys PlayStation 2 schlecht aussähen, ist völliger Blödsinn. Wie die Spielemesse E3 jüngst bewies, sehen derzeit sogar Dreamcast-Titel deutlich besser aus als PS2-Spiele - von *Max Payne*, *Halo* oder *Heavy Metal F.A.K.K. 2* ganz zu schweigen. Und *Anno 1503* und *Commandos 2* erscheinen auch erstmal exklusiv für den PC. Also Ruhe bewahren! Das Drama um Looking Glass ist allerdings bedenklich. Allerdings liegt es nicht an der Konsolenkonkurrenz, sondern an den PC-Spielern. Die Wertungen für LG-Spiele waren stets hoch, die Fans lieben Klassiker wie *Terra Nova*, *System Shock* oder *Dark Project* noch heute. Könnte es vielleicht an den vielen Raubkopien liegen, die durch das Internet und über Schulhöfe geistern, dass Looking Glass trotz hoher Qualität Verluste einfuhr? Letztendlich haben nur wir es in der Hand, unser Hobby voranzubringen. Sie entscheiden durch den Kauf von Spielen, was Ihnen die Hersteller künftig vorsetzen!

Sie entscheiden durch den Kauf von Spielen, was Ihnen die Hersteller vorsetzen!

Kiss: Psycho Circus

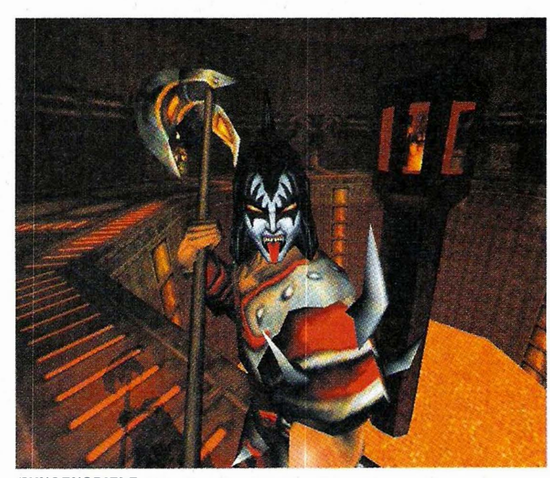
Der Ego-Shooter strotzt nur so vor abgefahrener Gimmicks.



BEWEGLICHE ZIELE Krabbelviecher, Monster, Unholde: Im Psycho Circus begegnen Ihnen eine Reihe albtraumhafter Kreaturen.

In einer bedrohlichen Welt voller widerlicher Kreaturen sind Sie ganz auf sich allein gestellt - und tun alles, um darin zu überleben. Dazu stehen Ihnen Waffen wie schwermetallene Raketenwerfer sowie zahlreiche Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung, darunter ein Jack-in-the-box-Kästchen, das bei Erschütterungen explodiert. Je weiter Sie in die Tiefen der *Psycho Circus*-Welt vordringen, desto bizarrer und zahlreicher werden die Wesen. Glücklicherweise stolpern Sie auf Ihrem Weg gelegentlich über Objekte wie etwa kniehohe Metallstiefel, die 70er-Jahre-Hardrockfans gewiss gleich an Kiss erinnern werden. Die Story des Shooters orientiert sich nämlich an der gleichnamigen Comicserie, in der die Rocker ebenfalls auftraten. Das Spiel ist so gut wie fertig - Test in PC Games 8/2000.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Third Law Interactive** ■ VERTRIEB **Take 2** ■ TERMIN **Juli 2000**



ZUNGENSPIELE Die Kiss-Musiker tauchen nicht selbst auf, sondern verkörpern so genannte „höhere Wesen".

Telegramm

+++ Im August werden Sie in der Filmumsetzung *Soldier* auf einem aufwendig gestalteten Planeten gegen feindliche Soldaten und Kreaturen kämpfen.

+++ Batman-Fans dürfen sich freuen: Im gleichnamigen Rennspiel brausen Sie durch Gotham City und erledigen Schurken wie den Joker vom Cockpit Ihres Bat-Mobils aus.

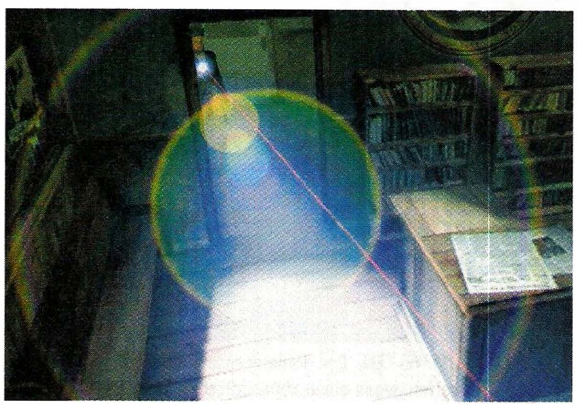
+++ Ein abgefahrenes Action-Rennspiel mit noch abgefahrenerem Namen gefällig? *Gorka-Morka* präsentiert sich als wildes Getöse mit Rollenspielelementen und jeder Menge Blechschäden.

+++ Terroristen bekämpfen können Sie in *M.O.U.T.* Der Taktik-Shooter rühmt sich seiner originalgetreuen Schauplätze und Waffen.

+++ *Red Faction* von Volition (*Summoner*, *Freespace 2*) wird ein Ego-Shooter, der sich durch ein wirklichkeitsnahes Ambiente auszeichnet.

Blair Witch Project

Da ist Gänsehaut dank Nocturne-Engine und Story fast schon garantiert.



HEREINSPAZIERT! Die Heldin leuchtet jeden Raum erst gründlich aus, bevor sie ihn betritt. Hat jemand Alone in the Dark 4 gesagt?

Der letztjährige Kinoknüller *Blair Witch Project* liefert die Hintergrundstory für gleich drei Action-Adventures, die allesamt sowohl die Technik als auch diverse Figuren des Gruselspiels *Nocturne* verwenden. Im ersten Teil der Trilogie steuern Sie eine furchtlose Geisterjägerin, die sich in finsteren Wäldern mit allerlei Widrigkeiten herumärgern muss, wobei sie natürlich tüchtig Gebrauch von ihren Waffen machen wird. Spielerisch erinnert die Trilogie an *Alone in the Dark 4*.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Terminal Reality**
■ VERTRIEB **Take 2** ■ TERMIN **Oktober 2000**

Evil Twin

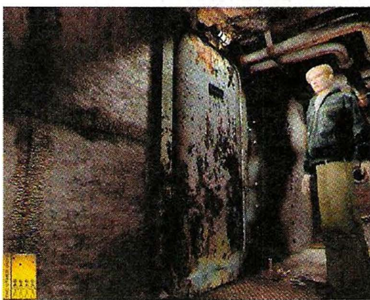
Ein Waisenjunge soll die Erde retten.

Gut, dass der kleine Cyprien für Superhelden schwärmt; denn als der Junge auf wundersame Weise in eine bizarre 3D-Traumwelt gerät, kann er sich mithilfe seiner lebhaften Fantasie ebenfalls in einen solchen Helden verwandeln. Auf acht Inseln kämpft er so gegen schreckliche Monster, löst knifflige Rätsel und führt Gespräche mit den Einheimischen. Zahlreiche Sprung- und Hüpfsequenzen sollen vor allem Fans von *Tomb Raider*-kompatiblen Spielen ansprechen. Grafisch hinterließ die erste gezeigte Version bereits einen sehr guten Eindruck.

■ GENRE **Action-Adventure**
■ ENTWICKLER **In Utero**
■ VERTRIEB **Ubi Soft**
■ TERMIN **3. Quartal 2000**

Side-Scene

Geheimnisvolle Parallelwelt



MIENENSPIEL Die Gesichter der Figuren zeigen deutlich sichtbar Gefühle.

Sich gruseln hat Konjunktur: Der Reihe hochkarätiger Horror-Spiele à la *Nocturne* schließt sich ein Titel an, in dem Sie sich im London des frühen 20. Jahrhunderts mit eigentümlichen Wesen herumärgern müssen.

■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **The Other Guys**
■ VERTRIEB **N. n. b.** ■ TERMIN **N. n. b.**

DS9 – The Fallen

Ein Star-Trek-Titel buhlt um die Fans.

BRUTZELMEISTER Mit Gewalt kommen Ihre Star-Trek-Helden schneller voran.

Sie kontrollieren einen von drei Helden, die sich durch die widrige Welt der *Star Trek*-Serie *Deep Space Nine* schlagen. Dank der *Unreal Tournament*-Technik wird der Ego-Shooter auch optisch fulminant in Szene gesetzt. Was spielerische Details betrifft, halten sich die Entwickler noch bedeckt – handfeste Action ist aber Ehrensache.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Collective Studios**
■ VERTRIEB **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**



Unser Trendbarometer zeigt an, welche News, Trends und Gerüchte aus der Spieleszene derzeit die Gemüter erhitzen.

100°C HEISS

Linientreu
Millionen Fans von Peter Molyneux (*Magic Carpet, Dungeon Keeper*) können wieder ruhig schlafen: Der Kultdesigner dementierte das Gerücht, er wolle nach *Black & White* nur noch Titel für PlayStation 2, X-Box & Co. produzieren.

WARM

Ab in die Kiste
Das Rollenspiel *Vampire* wird in einer sargförmigen Sonderausgabe veröffentlicht. Beerdigt werden dort unter anderem ein T-Shirt sowie eine CD, die den kompletten Soundtrack enthält.

Zweischneidig
Nach Jahren erscheint endlich *Daikatana*. Damit ist leider die Zeit vorbei, in der man täglich über die neuesten John-Romero-Witze lachen konnte, denn der Ego-Shooter ist wenig belustigend.

KÜHL

Goldene Eier
Ravensburger veröffentlicht die gratis im Internet erhältlichen Moorhühner auf CD für 20 Mark (Test auf Seite 130).

Leichtmetall
Während das Action-Spiel *Heavy Metal F.A.K.K. 2* begeistert, erwies sich der Film zum Comic *Heavy Metal* auch in Deutschland als Flop: Nach einer Woche wurde er aus dem Programm genommen.

0°C KALT

Düstere Aussichten
Looking Glass – bekannt für geniale, aber kommerziell schwierige Spiele wie *Dark Project 2, System Shock 2, Ultima Underworld 1 + 2* – muss die Pforten schließen.



TRÜGERISCHE RUHE Das riesige Kroth-Universum, in dem Two Worlds spielt, ist eigentlich eine Fantasy-Welt, in die aber mittlerweile Technik und Wissenschaft Einzug gehalten haben.

Two Worlds

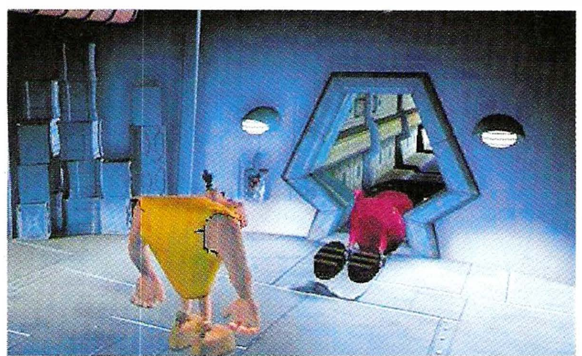
TopWare entführt Sie in ein düsteres Universum voller Mythen.

In *Two Worlds* versetzen Sie die Macher des gruseligen *Gorky 17* in ein riesiges Universum, in dem nach einem interstellaren Unglück nur zwei Völker überlebt haben: die Quidarianer und die Vadai'en Ceer. Schon zu Beginn des Spiels müssen Sie sich entscheiden, auf welche Seite Sie sich schlagen wollen. Anschließend durchstreifen Sie mit bis zu sechs computergesteuerten Mitstreitern die faszinierenden Welten, in denen auf reizvolle Weise Fantasy und Technik aufeinander prallen. In Hunderten von Missionen entwickeln Sie Ihre Charakterwerte und sammeln Erfahrungspunkte. In den Echtzeitkämpfen können Sie zudem die Macht Ihres Geistes einsetzen – statt der sonst üblichen Zaubersprüche verfügen die Helden über Psi-Kräfte, die mit steigender Erfahrung immer stärker werden. Ob es *Two Worlds* tatsächlich gelingt, die besten Elemente aus Strategie und Rollenspiel miteinander zu verbinden, wird sich noch dieses Jahr herausstellen: Vor Weihnachten soll der Genre-Mix in den Läden stehen.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Metropolis**
■ ANBIETER **TopWare** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**

It came for Zog

Schrilles 3D-Adventure von TopWare



DUMPFBACKE IM WELTALL Der Höhlenmensch Zog kämpft mit Keulen und Steinzeitwaffen gegen einen außerirdischen Imperator.

In *It came for Zog* spielen Sie einen enorm dumpfgeistigen Neandertaler, der von Aliens entführt wird, um im Kampf gegen einen intergalaktischen Diktator zu helfen. Was zunächst klingt wie eine schlechte Hollywood-Klamotte, entpuppt sich als traditionelles Adventure mit vielen klassischen Rätseln, knallbunter Comic-Grafik und witzig animierten 3D-Charakteren.

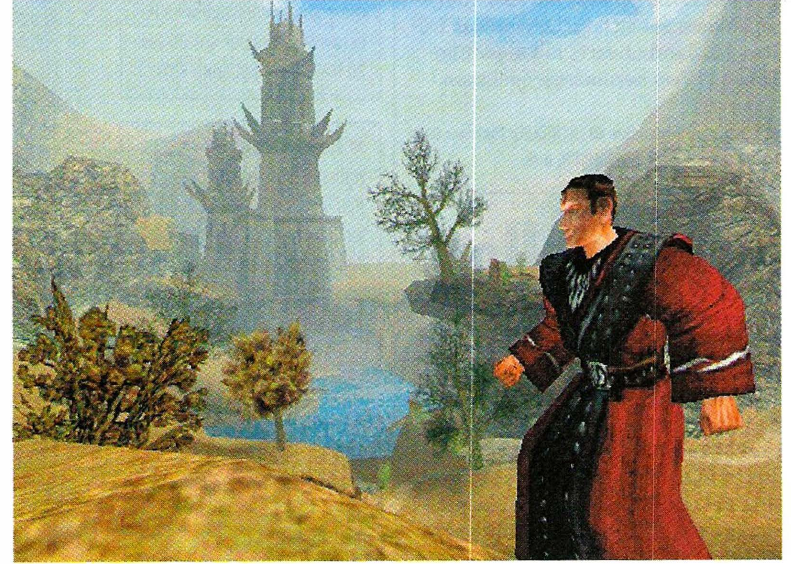
■ GENRE **Adventure** ■ ENTWICKLER **Pixeleers**
■ ANBIETER **TopWare** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**

Warriors of M&M

Action-Ableger von Might & Magic

Mit *Warriors of Might & Magic* beschreitet 3DO ungewöhnliche neue Wege: Als verurteilter Krimineller müssen Sie Ihre Unschuld beweisen und prügeln sich im Stil klassischer 3D-Kampfspiele mit Horden von Gegnern.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **3DO** ■ ANBIETER **3DO** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**



DAS SOLL EIN KNAST SEIN? In die abgeriegelte Welt von Gothic kann man zwar gefahrlos eintreten; unbefugt verlassen hat das Freiluftgefängnis aber noch niemand lebendig.

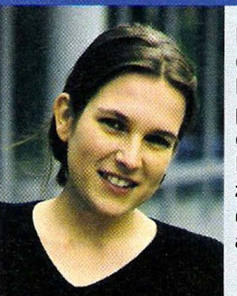
Zeit für Gothic

Der Fantasy-Hoffnungsträger ist fast fertig.

Gothic, das ehrgeizige Rollenspiel vom Bochumer Piranha-Bytes-Team, nähert sich offensichtlich der Fertigstellung. In dem düsteren Fantasy-Epos übernehmen Sie die Rolle eines Sträflings, der sich in einer riesigen, hermetisch von der Außenwelt abgeschlossenen Gefängniswelt zurechtfinden und überleben muss. Die kürzlich auf der E3 gezeigte Version überzeugte nicht nur durch eine nochmals überarbeitete und verbesserte Grafik, sondern auch durch fantastisch detaillierte Landschaften mit beachtlichen Sichtweiten. Über 250 computergesteuerte menschliche Charaktere und gut zwei Dutzend unterschiedliche Monsterarten tragen dazu bei, dass die riesige Spielwelt unglaublich lebendig wirkt. Tom Putzki von Piranha Bytes bestätigte den Termin im Juli.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Piranha Bytes**
■ ANBIETER **Egmont Int.** ■ TERMIN **Juli 2000**

IM KLARTEXT



Nie mehr Mogelpackungen: In Zukunft passen auf den laufenden Meter Wohnzimmerregal deutlich mehr als 50 Spiele.

Luft raus!

Petra Maueröder
Chefredakteurin

Früher war alles anders: Da brauchte man fast einen Sturzhelm, um das Öffnen einer Spielepackung unfallfrei zu überstehen, soviel tolle Gimmicks purzelten da aus dem Karton – mal ganz abgesehen von einem Dutzend 5 1/4"-Disketten. Stoffkarten, Münzen, Romane, zum Teil sogar T-Shirts. Und heute? Da halten es die Hersteller offenbar nicht mehr für nötig, den Raubkopierern den Wind aus den Segeln zu nehmen und anstelle von Werbematerial und nichtsnutzigen Registrierkarten vielleicht auch mal ein nettes Präsent beizulegen (an dieser Stelle ein Dankeschön an Sunflowers für den schicken *Anno 1602*-Pin!). Groß die Enttäuschung, wenn man, zu Hause angelangt, heißbegierig die Zellophanfolie wegrupft, um dann eine traurige CD herauszuschütteln. Davon abgesehen besteht der Inhalt einer handelsüblichen „Eurobox" aus 95 % reiner Luft. Insofern finde ich den kürzlich bekannt gegebenen Vorstoß von Electronic Arts nur konsequent: Ab Herbst werden alle EA-Spiele – von *FIFA 2001* bis *Black & White* – in jene DIN-A5-Plastikschatullen verpackt, wie man sie von DVD-Filmen gewohnt ist. Handbücher? Hat ein wirklich gutes Spiel nicht nötig. Denn wie die Steuerung funktioniert, lass ich mir inzwischen lieber von einem Tutorial beibringen, zur Not genügt ein Blick auf die Referenzkarte. Gut möglich, dass andere Hersteller bald nachziehen. Was halten Sie von dieser Idee? Ich freu mich auf Ihre Post!

Bislang musste man bei Spielen jede Menge heißer Luft mitbezahlen.

Imperium der Ameisen

Das große Krabbeln: Verteidigen Sie einen Ameisenhaufen gegen lästige Feinde!



DUMM GELAUFEN Für diese hungrige Gottesanbeterin stellt unser Ameisenhaufen dummerweise eine gedeckte Tafel dar – da besteht dringender Handlungsbedarf! Über die Symbole gelangen Sie sofort zu Ihren „Truppen".

In *Imperium der Ameisen* übernehmen Sie die Kontrolle über einen Stamm der wuseligen Insekten. Genretypische Aufgaben wie Rohstoffe sammeln, die Errichtung von neuen Gebäuden und natürlich der Kampf stehen dabei im Vordergrund. Die Palette der Gegner reicht von anderen Ameisen über Wespen bis hin zu Salamandern. Da sich die Gegner in ihrem Verhalten deutlich unterscheiden, sollen die Missionen sehr abwechslungsreich ausfallen und den Spieler immer wieder vor neue strategische Aufgaben stellen. In jedem Fall müssen Sie stets Ihren Ameisenhaufen im Auge behalten, denn selbst wenn das eigentliche Missionsziel schon fast erfüllt ist, kann eine plötzlich auftauchende Gottesanbeterin Ihre Basis zerstören, womit die ganze Arbeit umsonst war. Die gesamte Umgebung und alle Figuren wurden aufwändig in 3D modelliert und sehen bereits jetzt sehr ansprechend aus.

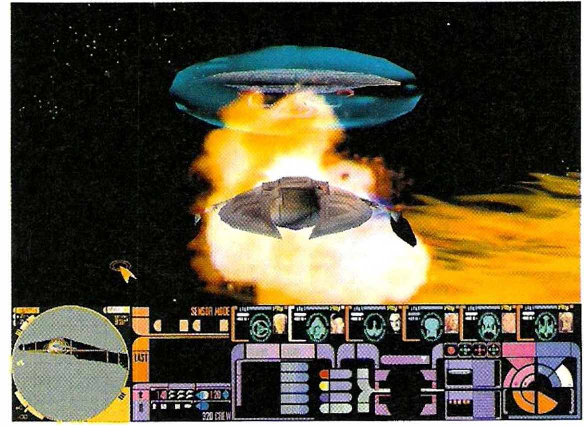
■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Microids** ■ ANBIETER **Havas** ■ TERMIN **August 2000**

Deep Space 9: Dominion Wars

Das wird ein heißer Herbst: Im Oktober kommt das neue Deep Space 9-Spiel!

In dem Echtzeitstrategie-Ableger der erfolgreichen TV-Serie werden Sie in 30 Missionen nervenaufreibende Kämpfe im Weltraum erleben können. Dabei haben Sie die Wahl zwischen insgesamt vier Völkern – darunter auch die Klingonen und die Mitglieder der Föderation. Die Besonderheit des 3D-Spektakels: Sie werden aus einem umfangreichen Kontingent aus zwanzig Schiffstypen bis zu sechs gleichzeitig befehligen können! Weil isometrische 2D-Ansichten im Weltraum nicht so recht funktionieren, setzen die Entwickler eine 3D-Engine ein.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Gizmo** ■ ANBIETER **N.n.b.** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**



KLINGONENANGRIFF Im Mehrspielermodus bekriegen sich bis zu acht Teilnehmer. Beschleunigerkarten sorgen für schicke 3D-Grafik.

WarCraft-3-Konkurrent

Wer sich die Wartezeit auf WarCraft 3 verkürzen will, greift zu Warlords Battlecry.

Das Schlachtspektakel erinnert optisch stark an Microsofts Klassenprimus *Age of Empires 2*. Ressourcenmanagement, Basisaufbau und Training der eigenen Truppen laufen genretypisch ab. Der entscheidende Unterschied: Zu Beginn einer Karriere erschaffen Sie einen Hauptcharakter, der seine Truppen in die Schlacht führt. Dieser besonders mächtige Kämpfer verfügt über magische Fähigkeiten. So können beispielsweise bestimmte Gebäude erschaffen oder feindliche konvertiert werden. Zusätzlich spielt der Anführer eine zentrale Rolle in den Kämpfen: Seine Anwesenheit motiviert die Untergebenen derart, dass alle freundlichen Einheiten in einem bestimmten Radius mit verbesserten Fähigkeiten auf den Gegner losgehen.

- GENRE **Echtzeitstrategie**
- ENTWICKLER **SSG**
- ANBIETER **Mattel**
- TERMIN **Juni 2000**



AUF DER CD-ROM!
Demoversion mit drei Übungsszenarien plus einer Mission



KLEINE ZAUBERKUNDE Im Tutorial lernen Strategie-Neulinge den Umgang mit mächtigen Zaubersprüchen und wilden Schwertschwingern.

Bundesliga Manager X

Kann Software 2000 an den Kultstatus der Vorgänger anknüpfen?

Eine der wenigen Fußballmanager-Simulationen, die jeden spielbaren Aspekt des Trainer- und Managerlebens abdecken, geht in die nächste Runde – allerdings keineswegs die zehnte, wie man aufgrund des Spieltitels meinen möchte. Software 2000 feiert damit den zehnten Geburtstag der erfolgreichen Serie und fährt ein kleines Feuerwerk von Neuerungen auf. Der Erfolg der 40 verschiedenen Trainingseinheiten wird grafisch dargestellt, das Geschehen auf dem Fußballplatz wird mit spektakulären Kameraschnitten live und dreidimensional wiedergegeben. Ein Gestaltungsmodus gestattet es dem Spieler, eigene Szenarien und Wettbewerbe zu erstellen und diese online zu tauschen. Hervorzuheben ist die überarbeitete Bedienung: Mit höchstens zwei Mausklicks soll jeder Teil des komplexen Programms erreichbar sein.

- GENRE **Wirtschaftssimulation**
- ENTWICKLER **Software 2000**
- ANBIETER **Software 2000**
- TERMIN **4. Quartal 2000**



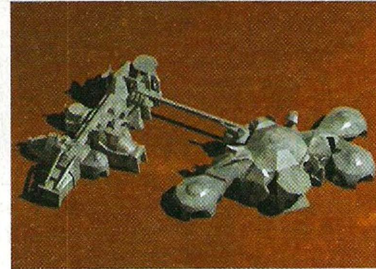
EINE FRAGE DER GRUNDEINSTELLUNG Allein für die Taktikeinstellungen gibt es zwei derartige Auswahlseiten. Dies ist nur ein Detail aus einem einzigen von insgesamt zehn Aufgabengebieten.

Earth 3

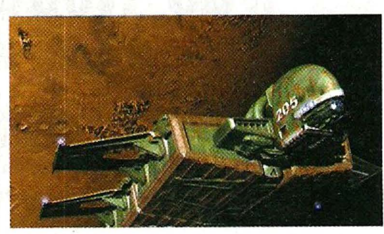
Der Nachfolger zu Earth 2150

Anknüpfend an die Story von *Earth 2150* vereinigen sich die drei bislang verfeindeten irdischen Parteien, um auf dem Mars gegen eine gefährliche Alien-Rasse zu bestehen. Gegenüber dem Vorgänger wird das Waffensystem von Grund auf überarbeitet, und in der Fahrzeugwerkstatt werden Sie jetzt noch freier eigene Einheiten zusammenbasteln können. Dynamische Lichtverhältnisse ermöglichen spannende unterirdische Kämpfe.

- GENRE **Echtzeitstrategie**
- ENTWICKLER **TopWare**
- ANBIETER **TopWare**
- TERMIN **2001**



STUDIE 1 Verglichen mit Earth 2150 sind die Gebäude wesentlich größer und komplexer.

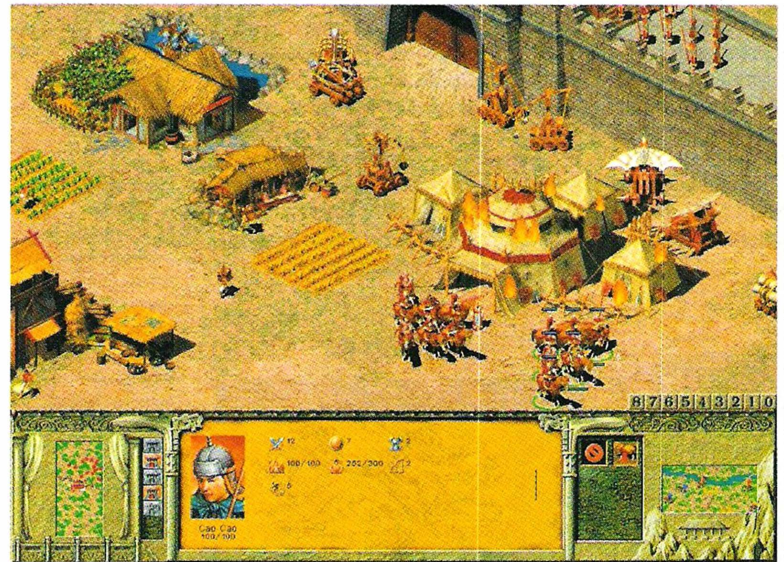


STUDIE 2 Mehr und aufwändigere Zwischensequenzen sollen für Atmosphäre sorgen.

Gerücht des Monats

GERÜCHT:
Die Zusatz-CD *Unfinished Business* für *Jagged Alliance 2* ist längst fertig gestellt, wird den Fans aber wegen Querelen hinter den Kulissen vorenthalten.

WIR MEINEN:
PC Games hat bei Sir-Tech-Entwicklungschef Ian Curry nachgehakt. Ergebnis: Die Arbeiten an *Unfinished Business* sind seit März abgeschlossen – ein gutes halbes Jahr nach dem zunächst angepeilten Termin. Laut Curry befindet man sich gerade in Verhandlungen mit etlichen Herstellern. Die Nachfrage der Spiele-Konzerne nach einer Zusatz-CD zu einem so erfolgreichen Produkt wie *Jagged Alliance 2* sei, so Curry, natürlich riesig, Sir-Tech müsse einfach das erfolgversprechendste Angebot abwarten. Das lässt offenbar auf sich warten, denn derzeit gibt es weltweit keinen Anbieter, der *Unfinished Business* auf absehbare Zeit ins Sortiment nehmen würde. Bei TopWare Interactive in Mannheim, verantwortlich für über 100.000 Exemplare allein in Deutschland verkaufte Einheiten des Taktikspiels, kann man den Fans wenig Hoffnung machen. Pressesprecherin Esther Manga: „Wir haben den *Wizardry-8*-Vertrag wegen einer über zweijährigen Verschiebung des Releasetermines gekündigt. Leider gibt es zu *Unfinished Business* und *Jagged Alliance 3* immer noch keine Einigung mit Sir-Tech".



ALTER BEKANNTER Auf den ersten Blick erinnert Three Kingdoms an den Strategiehit Age of Empires 2. Grafisch kann es dem Vorbild der Ensemble Studios nicht das Wasser reichen.

Im Osten was Neues

Eidos arbeitet an Echtzeitstrategie im Reich der Mitte

Die Story von *Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen* basiert auf den Machtkämpfen im China des 14. Jahrhunderts, die der Schriftsteller Kuo Guanzhong in seinem gleichnamigen Roman für die Nachwelt festgehalten hat. Als Feldherr kümmern Sie sich unter anderem um den Rohstoffnachschub, erforschen neue Technologien und schlagen sich mit dem bösen Feind herum.

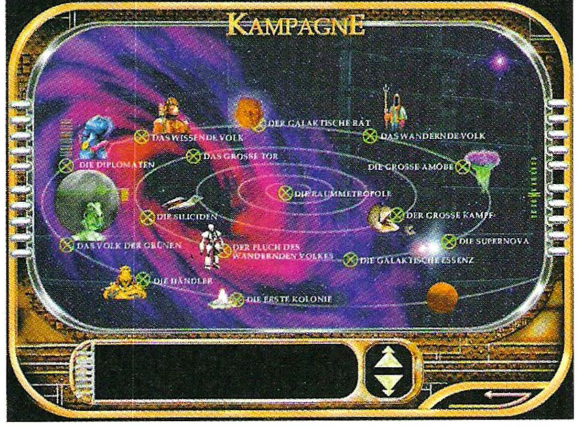
■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Overmax**
■ ANBIETER **Eidos** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**

Zu den Sternen

Die Siedler von Catan im luftleeren Raum

Warum einfach, wenn es auch kompliziert geht? *Die Siedler von Catan* hießen auf dem PC *Catan – Die erste Insel*. Unterschiedliche Namen, dasselbe Spielprinzip. *Die Sternfahrer von Catan* tragen denselben Namen und funktionieren nach denselben Regeln wie das Brettspiel. Für die Präsentation allerdings haben sich die Entwickler einige neue Features einfallen lassen. So sollen Look und Ablauf des Spiels eher an klassische PC-Strategietitel erinnern. Weitere Details lesen Sie hier in Kürze.

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **Virtual Excitement**
■ ANBIETER **Ravensburger Interactive** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**



HERR DER GALAXIS Auf dieser Übersichtskarte suchen Sie sich Ihre nächste Mission aus. Details zum Spielverlauf sind noch geheim.

Eroberung des Weltalls

Frische Echtzeitstrategie vom Starlancer-Schöpfer



MASSENSCHLACHT Nur wer genügend Rohstoffe hamstert, kann sich eine solch riesige Flotte leisten. Die Bedienung des Spiels wird gerade überarbeitet, was den Termin verschiebt.

Erin Roberts bleibt dem Weltall treu. In seinem 3D-Echtzeit-Spektakel *Conquest* springen Sie in verschiedene Sonnensysteme und kämpfen dort um die Vorherrschaft. Ressourcenabbau wird ebenso zu Ihren Aufgaben gehören wie die Versorgung der Schiffe Ihrer Flotte. Anomalien wie Wurmlöcher sollen Abwechslung in den Soldatenalltag bringen. Trotz 3D-Grafik soll sich der Spieler nicht unnötig mit dem Justieren der Kamera plagen müssen.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Digital Anvil** ■ ANBIETER **Microsoft** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**

Gier ist gut!

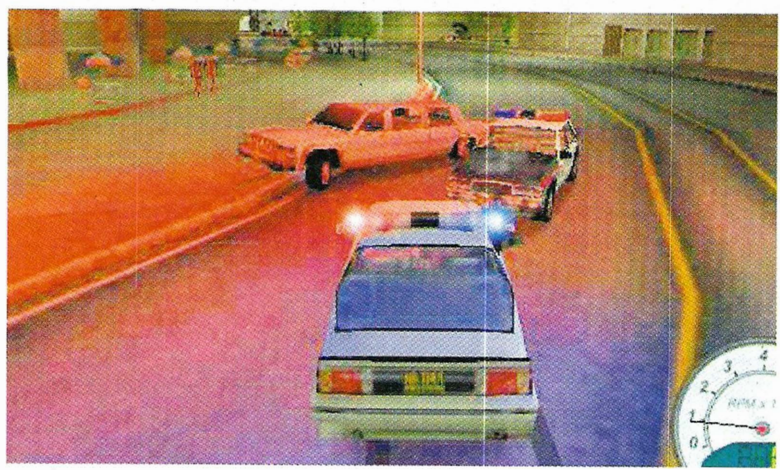
Neuauflage des Wirtschaftswunders

In *Industriegigant 2* kämpfen Sie um die Vorherrschaft auf den Märkten dieser Welt. Neben Produktionsanlagen für die verschiedensten Güter müssen Sie sich ein weit verzweigtes Logistiknetz aufbauen, um Ihre Waren überhaupt an den Mann zu bringen. Neben Dampfloks und Pferdewagen setzen Sie auch modernere Vehikel wie Ozeanriesen und LKW ein. Angaben zu Details der Spielgrafik oder der geplanten Kampagne wollten die Entwickler noch keine machen.

■ GENRE **Wirtschaftssimulation** ■ ENTWICKLER **JoWooD**
■ ANBIETER **Infogrames** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**



SCHICKES SCHNAUFERL Am Anfang Ihrer Karriere stehen Ihnen solch altmodische Dampflokomotiven zur Verfügung.



GLEICH KRACHTS! Bei den heftigen Verfolgungsjagden sind Unfälle keine Seltenheit. Besonders spannend: Der Story-Modus mit abwechslungsreichen Aufgaben.

You drive me crazy

Filmreife Verfolgungsjagden mit World's Scariest Police Chases

Die Vorlage für das Spiel bildet die gleichnamige Sendung des amerikanischen Fernsehsenders FOX, in der spektakuläre Verfolgungsjagden gezeigt werden. Im Spiel übernehmen Sie die Rolle der Polizei oder des Verbrechers. Damit sind die Rollen klar verteilt: Während der Gesetzeshüter alles daran setzt, den Ausreißer dingfest zu machen, versucht der Gauner, den Verfolger mit durchgetretenem Gaspedal abzuhängen. Die hohe Spielgeschwindigkeit soll besonders in der Cockpit-Ansicht für kräftige Adrenalinschübe sorgen.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Teeny Weeny Games**
■ ANBIETER **Fox Interactive** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**

Lotus Extreme Challenge

Für Elise: Das Lotus-Pendant zu NfS: Porsche

Flotte Autos, zahlreiche Spielmodi und eine ordentliche Grafik zeichnen das Rennspiel rund um den britischen Edelsportwagen aus. Ein exakt simuliertes Fahrverhalten soll genauso für ein realistisches Fahrgefühl sorgen wie das optische Schadensmodell und die Wettereffekte. Besonders aufregend: Im „Notfall-Modus" müssen Personen schnellstmöglich in ein Krankenhaus gefahren werden.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Kuju**
■ ANBIETER **Virgin Interactive**
■ TERMIN **2. Quartal 2001**



■ WUNSCHTRAUM
Der Lotus Elise kostet mit etwas Ausstattung locker über 100.000 Mark. Wenigstens virtuell dürfen Sie bald damit durch die Gegend flitzen.

Werner: Asphaltbrenner

Das kesselt: Moorhuhn-Macher geben Gas

Wenn Comic-Kultheld Werner ein eigenes Computerspiel bekommt, muss es sich standesgemäß um einen spaßiges Rennspiel handeln. In *Werner: Asphaltbrenner* rasen Sie mit dem Bölkstoffvernichter oder seinem Kumpel Andi in Fahrzeugen wie dem „Red Porsche Killer" und der „Satten Literschüssel" durch die abgedrehte Comicwelt. Dabei müssen während der Rennen bis zu 25 aberwitzige Aufgaben - wie Passanten voll Dreck spritzen, Golf-Cabrio-Fahrer schneiden oder Bierfässern ausweichen - erledigt werden. Scheitern Sie an den Aufgaben, bekommt Werner die Höchststrafe: Ihm wird eine Krawatte umgebunden. Ob Sie Ihre Vehikel auch mit Bierdosenhaltern oder dem legendären Wurstblinker aufrüsten können, steht bis dato noch nicht fest. Auch ob das berühmt-berüchtigte Moorhuhn der Entwickler Phenomedia einen Gastauftritt haben wird, ist unklar.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Phenomedia**
■ ANBIETER **United Software** ■ TERMIN **Dezember 2000**

■ BAHN FREI!
Beinhart wie'n Rocker semmelt Werner über die Landstraße.

Telegramm

+++ Waghalsige Manöver kombiniert Infogrames in *Stunt GP Racer* mit einer rasanten Rundenhatz. Ab dem 4. Quartal 2000 können Sie Ihren Flitzer über die mit Rampen und Loopings gespickten Kurse jagen. Mit *Sprint Car Racing* bringen die Franzosen im gleichen Zeitraum ein weiteres kurzweiliges Rennspiel auf den Markt. +++

+++ Bereits ab Juli können Golffreunde mit *DSF Ultimate Golf* von Ubi Soft den schlägerschwingenden Weg ins Clubhaus antreten. +++

+++ Riesige Wellen, tropische Strände und spektakuläre Sprünge stehen im Mittelpunkt der Surfsimulation *Billabong Pro Surfer*. Ab dem 4. Quartal soll das Spiel von Mattel Interactive in den Regalen stehen. +++

Spiele in Eigenregie erstellen

Datango reist mit Ihnen durch die Welt der Programmiertools und hilft Einsteigern bei den ersten Schritten in die Spielewelt. Doch auch Fortgeschrittene finden interessante Anlaufstellen.

Um in den Genuss der gesprochenen Führung zu den wichtigsten Websites für Hobby-Programmierer zu kommen, installieren Sie den Datango-Player von der PC-Games-CD oder laden ihn von www.datango.de herunter. Besonders Einsteigern wird mit Datango die Orientierung im Internet erleichtert. Derzeit haben bereits über ein Dutzend Sprecher mehrere Hundert solcher interaktiven Touren besprochen; die Palette der Themen reicht von neuen Handys über preiswerte Reisen bis hin zu Comedy oder Kino. Darüber hinaus kann jeder Nutzer selbst seine eigenen Touren erstellen. Wir empfehlen diesen Monat folgende Webrides (zu finden unter www.datango.de):

- **Online-Auktionen bietet Tipps und Empfehlungen zum Geldsparen mit Nervenkitzel**
- **Auf zur Expo sagt Ihnen, ob, wann und wie sie zur deutschen Weltausstellung reisen sollten.**
- **Morgen an der Wallstreet zeigt die skurrilsten Finanzseiten – von Astrologie bis Sexy Stocks**



Gut in Form

Die Siedler gibt's demnächst in PVC



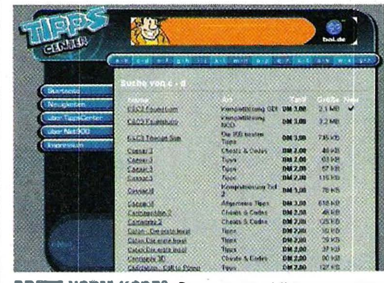
Blue Byte wird in Kürze Sammlerfiguren anbieten, die den Hauptdarstellern der Spiele nachempfunden sind. Den Anfang machen die aus dem Aufbaustrategiespiel *Die Siedler 3* bekannten römischen, asiatischen und ägyptischen Krieger sowie die Amazonen. Die PVC-Figuren sind handbemalt und haben eine Größe von etwa zehn Zentimetern. Für geplante 50 Mark kann man das Vierer-Set über www.bluebyte.de beziehen.

■ REINE ZIERDE Die Figuren begeistern Sammler und echte Fans.

Trickreich

www.tippscenter.de hilft!

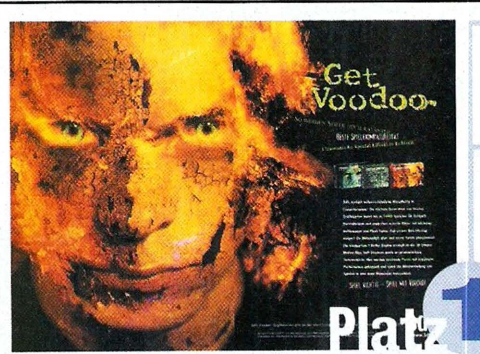
Verzweifelt? In der Sackgasse? Das muss nicht sein! Unter www.tippscenter.de stellt COMPUTEC MEDIA AG sämtliche Tipps und Tricks aus Heften von heute, gestern und morgen zum kostengünstigen Download bereit. Der Startschuss fiel am 1. Juni.



BRETT VORM KOPF? Das riesige Lösungsarchiv hilft PC-Spielern zuverlässig aus der Klemme.

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die beste Anzeige. Abstimmen und mitmachen lohnt sich: Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!



Get Voodoo (3Dfx)

Bröckelgesicht des Monats: Die filmreifen Effekte der Voodoo-Karten beeindruckten die meisten Leser.



Platz 2 Cyber-Pirates (Overlook)

Offensichtlich die richtige Adresse für muskelbepackte Glatzköpfe.



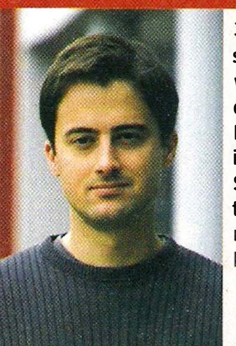
Platz 3 Ground Control (Havas)

Fortsetzung folgt: Der Comic zum 3D-Strategiespiel *Ground Control*.

Und so machen Sie mit:
Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller beziehungsweise Produkt sowie Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games, Stichwort: ADward
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Einsendeschluss: 16. Juni 2000

IM KLARTEXT



3dfx und Nvidia sind zur Abwechslung mal einer Meinung: Kantenglättung ist Trumpf. Für Spieler bedeutet das: Schluss mit pixeligen Kanten!

Kanten ade!

Thilo Bayer
Lt. Redakteur Hardware

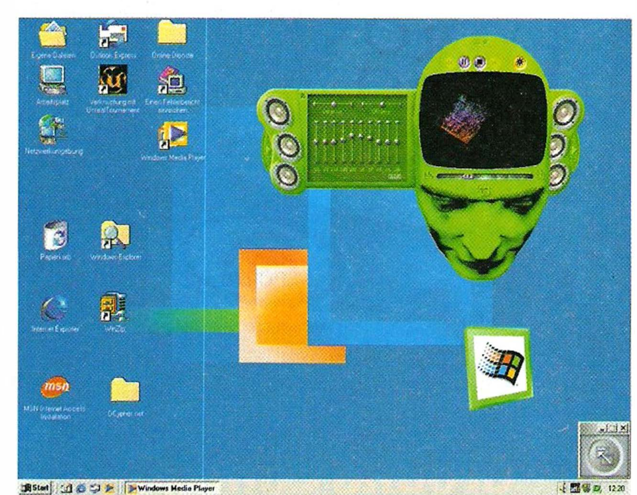
Die Dramaturgie hätte nicht besser geplant sein können: Nvidia und 3dfx stellen fast zeitgleich ihre Beschleuniger in den Handel. Parallel dazu häufen sich im Internet die Artikel zum Thema GeForce2 contra V5 5500 und als Sahnehäubchen attackieren sich 3dfx und Nvidia mal wieder unterhalb der ach so heiligen Gürtellinie. Was ist passiert? Da preist Nvidia über ein halbes Jahr lang seine Geometrieeinheit auf dem GeForce als Wundermittel gegen hässliche 3D-Landschaften an. Und 3dfx hält die ganze Zeit seine Kantenglättung dagegen, obwohl man keine Boards hat, um dies auch medienwirksam vorzuführen. Nun, da die ersten V5-Boards da sind, zieht Nvidia sein eigenes Kantenglättungs-Ass aus dem Ärmel. Löst sich das einzig echte Argument für die 3dfx-Beschleuniger in Luft auf? Keine Frage: Die Über-Nacht-Aktion von Nvidia war ein kluger Schachzug. Nun ist 3dfx im Erklärungszwang, warum seine Form der Kantenglättung besser ist. Nvidia kann in Ruhe seine Treiber optimieren, um glatte Kanten in möglichst vielen Spielen zu gewährleisten. Was darf der Grafikkarten-Interessent von der Sache halten? Nvidia hat erkannt, dass Kunden lieber den vollen Genuss bei aktuellen Spielen wollen (Kantenglättung), als mit Features für zukünftige Titel (Hardware T&L) vertröstet zu werden. 3dfx muss trotzdem nicht in Panik ausbrechen, da seine Kantenglättung schneller und schöner ist.

Nvidia hat erkannt, dass Spieler sichtbare Verbesserungen bei aktuellen Spielen wollen.

Windows Millennium Edition

Beim Nachfolger von Win98 lässt Windows 2000 dezent grüßen

Microsoft hat den Windows-98-Nachfolger „Millennium Edition" mit der Beta-3-Version wieder ein Stück näher an die für den Herbst anvisierte Startlinie geschoben. Dieses vierte Update der Betriebssystem-Serie, die in Windows 95 ihren Urahn hat, nähert sich in der Optik stark an den großen Bruder Windows 2000 an. Mit diesem für die Profiwelt gedachten Betriebssystem soll die Windows 9x-Serie in den nächsten Jahren auch fusionieren, um Heimanwendern eine größere System-Stabilität zu bieten. Unter der Haube arbeitet bei der „Millennium Edition" aber noch weitgehend die bekannte Windows-9x-Technik. Leider stellt die Beta 3 in der Spieleleistung derzeit etwa etwas weniger Dampf zur Verfügung als Windows 98 SE, dafür ist die Bedienung intuitiver und der Desktop frischer im Design. Die Freunde eines gepflegten Spielchens können sich aber ruhig noch in Geduld fassen, bis Microsoft die Endversion auf die CDs brennt und wir den Daumen für den Kauf nach oben drehen.



EVOLUTION Auf dem Weg zur Vereinigung mit Windows 2000 ist die Millennium Edition schon einige Schritte vorangekommen.

■ HERSTELLER **Microsoft** ■ TELEFON **0180-5251199** ■ WEBSEITE **www.microsoft.de**

Würfelzucker

Digitaler Ohrenschmaus von Creative

Ab Mitte Mai im Handel ist das CSW Digital PC-Lautsprechersystem von Creative. Zum Preis von 179 Mark bietet es einen Subwoofer im klangverbessernden Holzgehäuse und Stereo-Satelliten. Spezialität des Systems ist der integrierte D/A-Wandler, der digitale Signale am SP/DIF-Eingang akzeptiert und damit optimal rauscharme Tonübertragung erlaubt. Zwei analoge Stereo-Eingänge erlauben den Anschluss weiterer Geräte. Die Leistung des Systems liegt bei 22 Watt für den Subwoofer und 16 Watt für die Stereo-Lautsprecher.

■ HERSTELLER **Creative** ■ TELEFON **069-66982900**
■ WEBSEITE **www.creative.com**



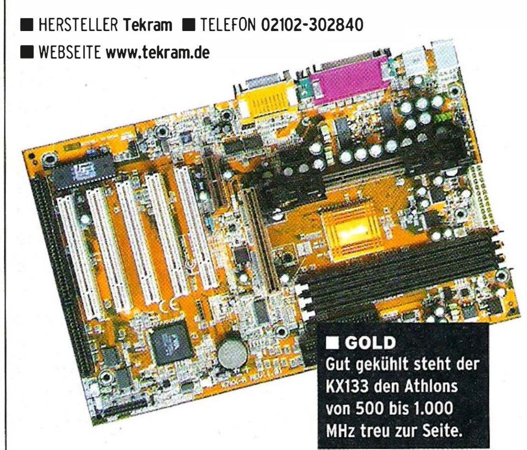
SCHWARZ Eine gute Wahl für Besitzer der Soundblaster Live! könnte dieses passende Lautsprechersystem sein.

Fundamental

Ein Heim für Athlons

Tekram schließt sich dem Reigen der Hersteller an, die Hauptplatinen für Athlon-CPUs anbieten. Mit dem auf dem VIA KX133-Chipsatz aufbauenden Board K7KX-A wird PC133-Unterstützung für die „klassischen" Slot-A-Athlons angeboten. UltraDMA/66, AGP4X und Sound sind selbstverständlich bereits an Bord, zwei zusätzliche USB-Ports können ebenfalls noch angeschlossen werden. Der Thunderbird von AMD wird leider vermutlich - wie auf allen KX133-Platinen - nicht kooperieren. Die Platine wird voraussichtlich um die 300 Mark kosten.

■ HERSTELLER **Tekram** ■ TELEFON **02102-302840**
■ WEBSEITE **www.tekram.de**



■ **GOLD** Gut gekühlt steht der KX133 den Athlons von 500 bis 1.000 MHz treu zur Seite.

Steuerzukunft



Auf der Spielemesse E3 wurden die Eingabegeräte der Zukunft vorgestellt.

Am Stand von Saitek (www.saitek.de) waren eine Vielzahl neuer Steuergeräte zu sehen, die hauptsächlich auf der Basis bestehender Produkte entwickelt wurden. Den größten Überraschungseffekt hatte aber sicherlich das PC Dash 2, der Nachfolger des erfolgreichen Spiele-Keyboards aus dem Jahre 1997. Es ist kompakter als der bekannte Vorgänger und besitzt deutlich bessere Druckknöpfe. Der bisherige Barcodeleser für die Dashkarten entfällt, dafür können jetzt alle Tasten frei programmiert werden. Als Standardbelegung wird Saitek typische Windowsfunktionen integrieren, um auch Einsatzmöglichkeiten über den Spielebereich hinaus zu gewährleisten. Bei Guillemot (www.guillemot.de) war die Wiederauferstehung der Thrustmastermarke unverkennbar. Gleich vier neue Top-Gun-Joysticks werden ab Sommer erhältlich sein, darunter mit dem Afterburner-Modell ein echtes Controller-Highlight für 140 Mark. Der links angeordnete Schubregler lässt sich abnehmen und separat aufstellen, während die Basis einen Knüppel mit Drehachse aufweist. 200 Mark wird die gleiche Variante mit integrierten Rüttelmotoren kosten. Zusätzlich lässt Guillemot drei neue Multifunktions-Gamepads auf den Spieler los. Logitech (www.logitech.com) setzt offensichtlich voll auf Rütteleffekte. So will der Multimedia-Spezialist ab Sommer mit dem WingMan Force 3D die Joystick-Landschaft verändern. 149 Mark soll der FF-Joystick kosten, der alle wichtigen Funktionen wie Ruder, Schubregler, Coolie Hat und eine Vielzahl von programmierbaren Knöpfen besitzt. Dazu gesellt sich das WingMan RumblePad für 79 Mark, das zwei analoge Daumenpads, eine digitale Scheibe, eine Schubvorrichtung und neun Knöpfe vereint. Als Krönung schickt Logitech eine Neufassung des FF-Lenkrades (Formula Force GP) für 300 Mark auf die Piste. Bei InterAct (www.interact-europe.de) waren zwei neue Gamepads zu besichtigen, die das umfangreiche Sortiment ergänzen. Während das AxisPad als kleiner Bruder des HammerHead mit Doppel-Analog-Knüppel und digitaler Steuerscheibe startet, überrascht das handliche GoPad durch seine vielseitigen Betriebsmodi (analog, digital, Maus-Emulation) und die Rütteleffekte.

■ SPIELEKLAVIER
Das PC Dash von Saitek ist ein Klassiker unter den Spielecontrollern und wird schon bald eine Neuauflage erleben.

■ PLATZ SPAREND
Der Force 3D fällt trotz integriertem Motor extrem kompakt aus.

■ WIEDERGEBURT
Der Top-Gun-Stick von Thrustmaster überzeugt durch Design und Funktionalität.

Kraftknüppel

Genius mit neuem FF-Joystick

Es tut sich etwas im beschaulichen Markt der Kraftknüppel. Noch vor der erwarteten Force-Feedback-Großattacke im Sommer und Herbst 2000 erweitert Genius sein Joystick-Sortiment um den MaxFighter F-33D. Für 200 Mark geht das Schwergewicht an den Start und vertraut dabei auf ein externes Netzteil. Angeschlossen wird der Joystick entweder über die serielle Schnittstelle oder dezent moderner über den USB-Port. Der Funktionsumfang lässt kaum Wünsche offen. Der Stick selbst ist mit einem 8-Wege-Schalter für die Rundumsicht, vier Funktionsknöpfen sowie einer etwas ungewöhnlichen digitalen Schubkontrolle ausgestattet. An der Basis finden sich die Ruderkontrolle sowie sechs zusätzliche Feuertasten. Einen Test gibt es schon in der nächsten Ausgabe.

■ HERSTELLER **Genius** ■ TELEFON **02173-974321**
■ WEBSEITE **www.kye.de**



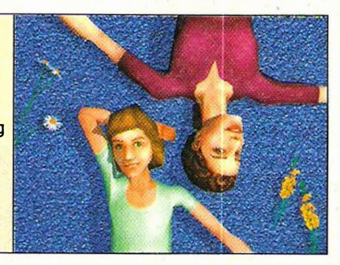
■ NACHZÜGLER
Der MaxFighter F33-D ergänzt das bisher karge FF-Joystick-Angebot am Controllermarkt.

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Monat für Monat finden wir für Sie heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.

1 – Vormonat: 1
DIE SIMS
(Maxis/Electronic Arts)

ÜBER DEN KOPF GEWACHSEN ist über 100.000 Fans der Alltag von Sims-Familien. Arbeiten, Schlafen, Essen, Duschen, sich vergnügen – am besten alles gleichzeitig.



2 – Vormonat: 2
AGE OF EMPIRES 2
(Ensemble Studios/Microsoft)

DEN KOPF VERLIEREN wie Mel Gibson in Braveheart wird Schotte William, wenn er in der Schlacht gegen die Engländer unterliegt.

3 ▲ Vormonat: 14
HALF-LIFE (DT.)
(Valve/Havas Interactive)

VOR DEN KOPF GESTOSSEN Enttäuschte Blicke auf dem E3-Havas-Stand – vom *Half-Life*-Nachfolger keine Spur.

4 ▲ Vormonat: 5
NEED FOR SPEED: PORSCHE
(Electronic Arts)

KOPF AN KOPF Mit Boxster und 911er liefern Sie sich beinharte Duelle auf traumhaften Strecken – derzeit das beste Rennspiel!

5 ▼ Vormonat: 3
ANSTOSS 3
(Ascaron/Infogrames)

KOPF HOCH heißt es für *Anstoss*-Stürmer, wenn der Mittelfeldspieler den Ball zentimetergenau in den Strafraum zirkelt.

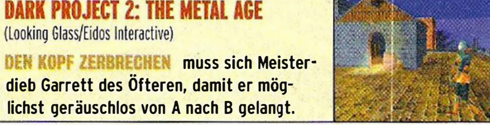
6 ▲ Vormonat: 10
UNREAL TOURNAMENT
(Epic/Infogrames)

AUF DEN KOPF GESTELLT hat Epic die bis dato von Konkurrent id Software beherrschte Internet-Deathmatch-Landschaft.

7 ▲ Vormonat: 9
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
(Gearbox/Havas Interactive)

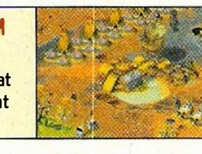
NICHT AUF DEN KOPF GEFALLEN dürfen Half-Life-Profis sein, wenn sie in Opposing Force eine Chance haben wollen.

8 ▼ Vormonat: 4
DARK PROJECT 2: THE METAL AGE
(Looking Glass/Eidos Interactive)



DEN KOPF ZERBRECHEN muss sich Meisterdieb Garrett des Öfteren, damit er möglichst geräuschlos von A nach B gelangt.

9 ▼ Vormonat: 6
COMMAND & CONQUER 3: FEUERSTURM
(Westwood Studios/Electronic Arts)



DEN NAGEL AUF DEN KOPF GETROFFEN hat die Westwood-Crew: Die Zusatz-CD kommt weit besser an als erwartet.

10 ▼ Vormonat: 8
(id Software/Activision)

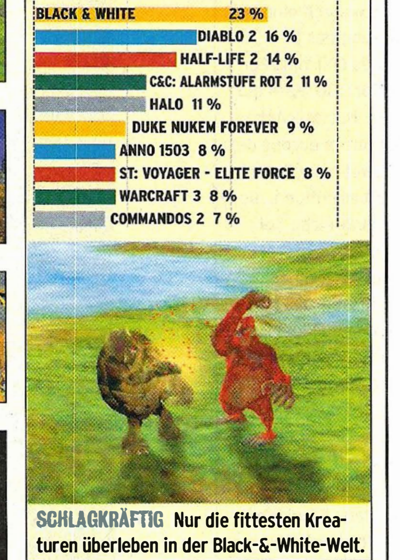
EIN HELLER KOPF steckt hinter den ausgefeilten Routinen von id Software's 3D-Actionwelten: John Carmack.

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
11	▲ 12	BALDUR'S GATE	(Bioware/Virgin Interactive)
12	▼ 11	ULTIMA: ASCENSION	(Origin/Electronic Arts)
13	▲ 15	JAGGED ALLIANCE 2	(Sir-Tech/TopWare Interactive)
14	▲ 17	STAR TREK: ARMADA	(Activision)
15	▼ 7	FINAL FANTASY 8	(Squaresoft/Eidos Interactive)
16	▲ 20	C&C 3: TIBERIAN SUN	(Westwood Studios/Electronic Arts)
17	▲ 27	DER VERKEHRSGIGANT	(JoWood/Infogrames)
18	▲ 29	EARTH 2150	(TopWare Interactive)
19	▲ 33	NOX	(Westwood Studios/Electronic Arts)
20	▼ 13	FIFA 2000	(EA Sports/Electronic Arts)

Platzierung – Veränderung zum Vormonat (▲ Gestiegen, – Gleich geblieben, ▼ Gefallen) – Platzierung vom Vormonat

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Spiel	Anteil
BLACK & WHITE	23 %
DIABLO 2	16 %
HALF-LIFE 2	14 %
C&C: ALARMSTUFE ROT 2	11 %
HALO	11 %
DUKE NUKEM FOREVER	9 %
ANNO 1503	8 %
ST: VOYAGER - ELITE FORCE	8 %
WARCRAFT 3	8 %
COMMANDOS 2	7 %



SCHLAGKRÄFTIG Nur die fittesten Kreaturen überleben in der Black-&-White-Welt.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Veränderung	Titel
1	NEU	DIE RACHE DER SUMPFHÜHNER
2	NEU	STARLANCER
3	NEU	BIG BROTHER: THE GAME
4	▼ 2	DIE SIMS
5	NEU	YOU DON'T KNOW JACK 3
6	▼ 1	COMMAND & CONQUER 3: FEUERSTURM
7	▼ 3	F1 2000
8	▼ 5	NEED FOR SPEED: PORSCHE
9	NEU	GUNSHIP!
10	▼ 4	STAR TREK: ARMADA

TOP 10 UK

Platz	Veränderung	Titel
1	▲ 2	THE SIMS
2	▲ 4	CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00
3	–	SOLDIER OF FORTUNE
4	▲ 9	AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS
5	NEU	STARLANCER
6	NEU	TACHYON: THE FRINGE
7	NEU	EURO 2000
8	▼ 7	DELTA FORCE 2
9	▼ 6	F1 2000
10	▼ 5	STAR TREK: ARMADA

TOP 10 USA

Platz	Veränderung	Titel
1	▲ 2	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
2	▼ 1	THE SIMS
3	▲ 6	ROLLERCOASTER TYCOON
4	NEU	EVERQUEST: RUINS OF KUNARK
5	▲ 7	AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS
6	▲ 12	ROLLERCOASTER TYCOON ADD-ON
7	NEU	ROGUE SPEAR: URBAN OPERATIONS
8	▼ 3	SOLDIER OF FORTUNE
9	▼ 5	STAR TREK: ARMADA
10	NEU	STARLANCER

Quellen: Wir danken MCV Deutschland, MCV USA und MCV UK für die freundliche Unterstützung.

Wenn Sie unsere Lesercharts mitgestalten möchten und dabei eines von zehn Exemplaren des aktuellen Spiels des Monats gewinnen möchten, dann rufen Sie uns an und nennen Sie uns Ihr derzeitiges Lieblingsspiel:

Tel. 0190-595859
(DM 1,21/Minute)

Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie maximal DM 1,80.

Internet-Nutzer steuern einfach die PC-Games-Website an: www.pcgames.de

Bitte vergessen Sie in keinem Fall Ihren Namen und Ihre Anschrift, damit wir Ihnen Ihren Gewinn zustellen können. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Die Warteliste im Juni

Jeden Monat in PC Games: die Übersicht mit allen wichtigen Veranstaltungen, Terminen und Release-Daten.



■ MAKE WAR NOT LOVE Sudden Strike soll definitiv im August erscheinen.

Veröffentlichungen des Monats

Fr	02.6.	Jetzt aber: DAIKATANA existiert nachweislich.
Do	15.6.	Schräge, aber geniale Action: MDK 2.
Do	29.6.	Damit Sie kräftig zubeißen können: VAMPIRE.
Fr	30.6.	Dunkle Welt und helle Laser bei DARK REIGN 2.
Fr	30.6.	MIGHT & MAGIC 8 kommt in der deutschen Version.
Fr	30.6.	In IMPERIUM DER AMEISEN wird gebissen und gekratzt.

Veranstaltungen und Termine

Mo	05.6.	AMD stellt die neuen CHIPS vor (Duron und Thunderbird).
Mo	10.6.	Bier und Spiele: Die FUSSBALL-EM startet.
Do	15.6.	Die ersten Grafikkarten mit VOODOO5 5500 im Handel.
Sa	16.6.	Kollege Kusenberg feiert: HAPPY BIRTHDAY, PETER!
Do	06.7.	NETZWERKKRIEG in Wien mit 1.000 Mann (info@fragfest.de).
Fr	28.7.	Sogar 2.000 LEUTE ballern in Wiesbaden (orga@darkbreed.net).

Action

Alone in the Dark 4	4. Quartal 2000
C&C: Renegade	3. Quartal 2000
Blair Witch Project	Oktober 2000
Deus Ex	Juni 2000
Dino Crisis	Juni 2000
Duke Nukem Forever	4. Quartal 2000
Dragonflight	Dezember 2000
Evil Dead	November 2000
Galleon	November 2000
Giants	September 2000
Half-Life: Gunman	3. Quartal 2000
Halo	Februar 2001
Heavy Metal F.A.K.K. 2	September 2000
Kiss: Psycho Circus	Juli 2000
Loose Cannon	4. Quartal 2000
Mafia	Oktober 2000
Max Payne	Januar 2001
Obi-Wan	September 2000
Oni	Oktober 2000
Rune	August 2000
Star Trek: Voyager – Elite Force	2. Quartal 2000
Team Fortress 2	4 Quartal 2000
Tribes 2	3. Quartal 2000
Turrican 3D	3. Quartal 2000

Abenteuer

Anachronox	3. Quartal 2000
Baldur's Gate 2	September 2000
Diablo 2	Juli 2000
Escape from Monkey Island 4	November 2000
Gothic	Juli 2000
Icewind Dale	Juni 2000
Neverwinter Nights	2001
Planescape: Torment 2	4. Quartal 2000
Pool of Radiance 2	November 2000
Road to El Dorado	November 2000
Simon the Sorcerer 3D	3. Quartal 2000
Stonekeep 2	4. Quartal 2000
Summoner	November 2000
TechnoMage	3. Quartal 2000
The Real Neverending Story	3. Quartal 2000
Wizards & Warriors	3. Quartal 2000

Strategie

Anno 1503	1. Quartal 2001
Battle Isle: Der Andosia-Konflikt	3. Quartal 2000
Black & White	September 2000
Call to Power 2	3. Quartal 2000
Der Clou! 2	August 2000
Die Siedler 4	4. Quartal 2000
Ground Control	2. Quartal 2000
JA 2: Unfinished Business	2. Quartal 2000
Republic: The Revolution	4. Quartal 2000
Star Trek: New Worlds	August 2000
Starfleet Command 2	November 2000
Sudden Strike	August 2000
Three Kingdoms	Herbst 2000
WarCraft 3	4. Quartal 2000

Sport & Rennspiele

Anstoss Action	Ende Juni 2000
Box Champions 2000	2. Quartal 2000
Championship Motocross	3. Quartal 2000
Colin McRae Rally 2	Juni 2000
F1 Racing Simulation	Dezember 2000
Grand Prix 3	Juli 2000
Mercedes-Benz Truck Racing	August 2000
Midtown Madness 2	Herbst 2000
Motocross Madness 2	Ende Juni 2000
Need for Speed: Motor City	September 2000
Rally Racing Simulation	November 2000
Sydney 2000	August 2000
Tony Hawk's Pro Skater 2	September 2000
World Sports Cars	2. Quartal 2000

Simulation

Comanche 4	2. Quartal 2000
Crimson Skies	3. Quartal 2000
Descent 4	Oktober 2000
Destroyer Command	September 2000
Freelancer	4. Quartal 2000
MechWarrior 4	4. Quartal 2000
I-War 2	September 2000
Silent Hunter 2	August 2000
Star Trek: Klingon Academy	3. Quartal 2000



■ DEN LAUST DER AFFE Guybrush wird im Herbst sein viertes Stelldichein geben.



Das muss man gesehen haben

Auf der Electronic Entertainment Expo (E3), der größten und wichtigsten Spielemesse, hat die PC-Games-Delegation etliche Spieleperlen aufgespürt, von denen sich manch andere Besucher erst Tage hinterher erzählen lassen mussten. Die 100 besten Titel haben wir Sie ausgewählt – darunter auch einige echte Geheimtipps.

DIE FREIHEIT NEHM ICH MIR Westwood hatte die Alarmstufe-Rot-2-Vorführstation stilvoll dekoriert.

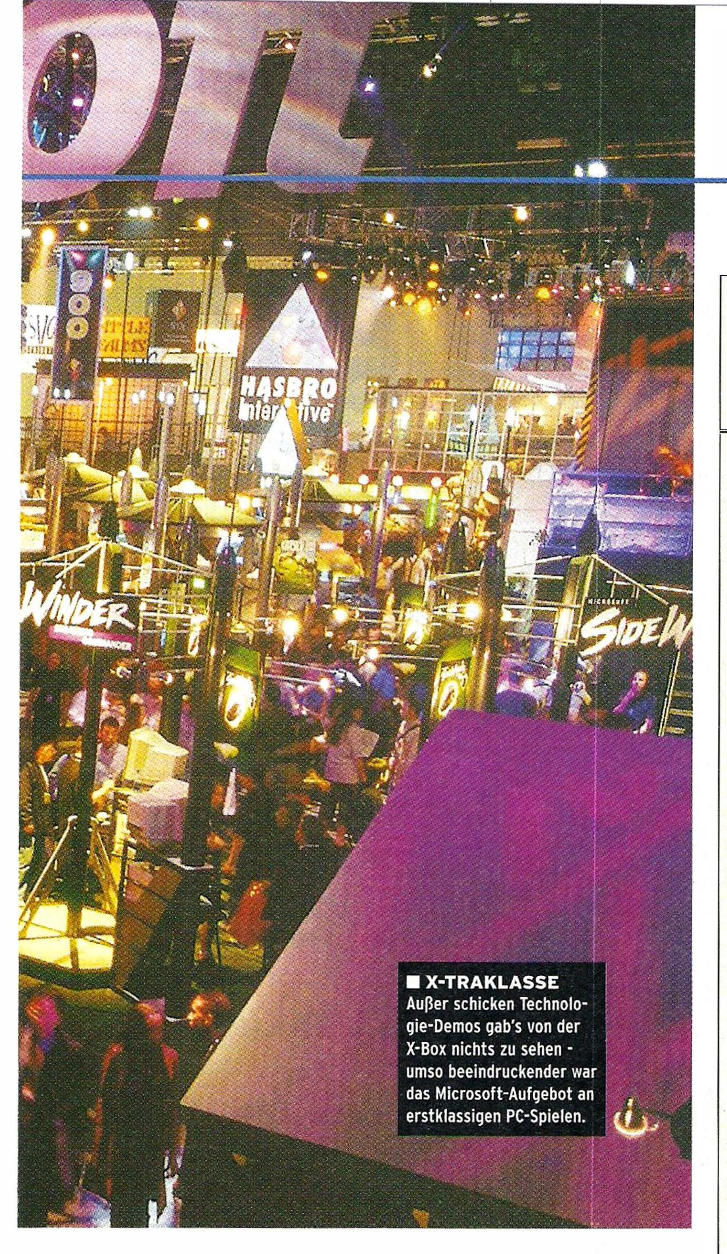
Wie jedes Jahr wurden auch diesmal auf der E3 die Weichen für den Spielemarkt gestellt: Mehr als 62.000 Fachbesucher - Journalisten, Entwickler, Händler - strömten vom 11. bis 13. Mai ins Convention Center zu Los Angeles, um dort geschätzte 2.400 Neuheiten (so zumindest die offizielle Zahl) von 430 Ausstellern zu sehen. Darunter vieles, was „Normalsterbliche" zum Teil erst in ein oder gar zwei Jahren auf dem heimischen Rechner oder der Konsole ausprobieren dürfen. Von *WarCraft 3* bis *Black & White*, von *Grand Prix 3* bis *Halo*: Alle Spiele, denen man überall auf der Welt schon sehnsüchtig entgegenfiebert, wurden in der aktuellsten Version vorgeführt. Titel, von denen man monatelang nichts gehört hatte (beispielsweise *Max Payne*), tauchten plötzlich wieder auf. Spiele wie *Anno 1503* oder *Monkey Island 4* feierten Premiere und durften zum ersten Mal hinter verschlossenen Türen von handverlesenen Gästen bestaunt werden. Andere hingegen, wie etwa die *Outcast 2*-Macher, die *Civilization 3*-Crew rund um Sid Meier oder das *Duke Nukem Forever*-Team, wollten sich noch nicht in die Karten blicken lassen.

Während Microsoft (*Freelancer*, *Loose Cannon*), Havas (Half-Life, *WarCraft 3*), Take 2 (*Halo*, *Max Payne*) und Eidos (*Commandos 2*, *Anachronox*) mit einem schlichtweg sensationellen PC-Aufgebot aufwarteten, stand der Auftritt von Electronic Arts ganz im Zeichen von PlayStation-2-Spielen. Und es sollte nicht der einzige bleiben: Das Interesse konzentrierte sich unübersehbar auf die sich anbahnende Konsolenschlacht zwischen Sony (PlayStation 2), Nintendo (N64, Dolphin), Sega (Dreamcast) und Microsoft (X-Box). Kein Wunder, denn Sonys Videospielsystem debütiert im Herbst sowohl in den USA als auch in Europa. Vom Konsolen-Generationswechsel erhoffen sich vor allem Hersteller mit tiefrot getränkten Bilanzen (unter anderem Acclaim, Eidos, Interplay) frische Impulse für die gesamte Zunft. Und die X-Box? Microsoft beeilte sich anzumerken, dass die eindrucksvollen Grafik-Demos lediglich zehn Prozent dessen demonstrieren, was mit der PC-verwandten Megakonsole (voraussichtlicher Verkaufsstart: Herbst 2001) möglich sei.

PC-Besitzer dürfen sich einstweilen zurücklehnen und sich auf mehrere hundert exzellenter Neuheiten freuen. Doch was ist wirklich top, was Flop? Für Durchblick sorgt unser 45-seitiger Messereport, der fein säuberlich in die fünf PC-Games-Genres unterteilt ist: Action,



MESSEBERICHT



■ **X-TRAKLASSE** Außer schicken Technologie-Demos gab's von der X-Box nichts zu sehen – umso beeindruckender war das Microsoft-Aufgebot an erstklassigen PC-Spielen.

Die Entwicklungszeiten werden immer länger, die Listen der angekündigten Spiele entsprechend kürzer.

Abenteuer, Strategie, Sport/Rennspiel sowie Simulation. Die Top-Ten-Liste zu Beginn jedes Abschnitts liefert Ihnen einen schnellen Überblick über die heißesten Spiele jeder Kategorie. Detailliertere Infos sowie noch mehr Screenshots finden Sie in den Vorschau-Berichten. Den Abschluss bildet eine Übersicht von über 50 weiteren Sollte-man-gesehen-haben-Spielen. Zu den spannendsten Titeln haben wir Videoreportagen auf die Bonus-CD-ROM gepackt – insgesamt über 60 Minuten Spielszenen und Zwischensequenzen.

Petra Maueröder / Florian Stangl



VOR DEM STURM Wenige Stunden vor Eröffnung: In den nächsten Tagen sollten über 60.000 Besucher das Messegelände stürmen.

Rekordverdächtig

Welcher Entwickler stellte die besten PC-Spiele vor? Welche Promis erwischte man beim heimlichen Probespielen? PC Games enthüllt E3-Trends und -Rekorde.



■ **MICH LAUST DER AFFE** Box-Opa George Foreman (links) staunte nicht schlecht, als ihn ein Bewohner vom Planet der Affen um ein Autogramm bat.

Der coolste Messestand

Take-2-Töchterchen Gathering of Developers (g.o.d.) bezog wie schon im Jahr zuvor einen großen Parkplatz direkt neben den Messehallen und zeigte dort in gemütlichen Wohnmobilen ein nahezu makelloses Sortiment: *Max Payne*, *Heavy Metal F.A.K.K. 2*, *Tropico*, um nur einige zu nennen.

Das ungewöhnlichste Standpersonal

Leichtbeschürzte „Babes" lauerten an jedem zweiten Stand, um Prospekte unters Volk zu bringen. g.o.d. brachte es fertig und kostümierte Liliputaner passend zu Spielen wie *Heavy Metal F.A.K.K. 2*, *Max Payne*, *Tropico* oder *Kiss: Psycho Circus*.

Die prominentesten Messebesucher

Berühmten Den-kenn-ich-doch-Designern lief man im Minutentakt über den Weg oder traf sie an der Kasse des Messecafés. Um nur einige zu nennen: Peter Molyneux, Richard Garriott, *Grim Fandango*-Schöpfer Tim Schafer, die Westwood-Bosse Brett Sperry und Louis Castle, Chris Roberts (*Freelancer*) und *Half-Life*-Erfinder Gabe Newell. Auch Hollywood-Prominenz (Steven Spielberg, Jay Leno) huschte über die Flure.

Wichtigster Messetrend

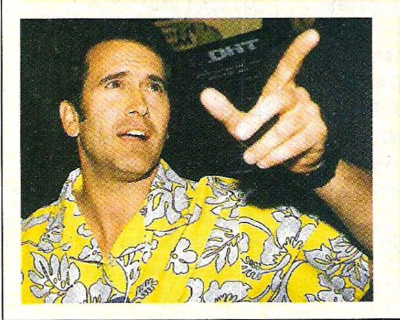
Mehr als 100 der gezeigten Spiele basierten auf Film- und TV-Lizenzen: *V.I.P.*, *Buffy the Vampire Slayer*, *Planet der Affen*, *The World is Not Enough*, *Blair Witch Project*, *Star Trek: Voyager – Elite Force*, *Obi-Wan* (Star Wars: Episode 1) und viele, viele mehr.

Meistprophezeiter, aber nicht eingetretener Messetrend

Das Ende des Einzelspielermodus wurde im Vorfeld prophezeit – weit gefehlt. Die meisten „Massively-Multiplayer-Games" (also Onlinespiele mit mehreren tausend gleichzeitig agierenden Teilnehmern) lassen noch Monate, teils Jahre auf sich warten, viele Topspiele – etwa *Heavy Metal F.A.K.K. 2* – kommen ganz ohne Netzwerkmodus aus.

Die beste Spielepalette

Microsoft (*Loose Cannon*, *Freelancer*), Eidos (*Commandos 2*, *Deus Ex*) und Take 2 (*Max Payne*, *Halo*) deklassierten das Mitbewerberfeld deutlich.



Das größte Gedränge

Weder Alex-Schulz-Bezwinger George Foreman noch *Star-Trek-Voyager*-Kommandantin Kate Mulgrew zogen auch nur annähernd solche Menschenmassen an wie Bruce Campbell, besser bekannt als Ash aus dem Kulthorrorstreifen *Armee der Finsternis*. THQ engagierte den Schauspieler anlässlich der Premiere des dazugehörigen Actionspiels *Evil Dead*.



Die Action-Highlights

Einfach unglaublich, was uns Actionfreunde in den nächsten Monaten an potenziellen Hits erwartet. Angefangen beim beeindruckenden Max Payne über Heavy Metal F.A.K.K. 2 bis hin zu Halo zeigten die eifrigen Entwickler, wohin der Trend geht.

Eines steht fest: Das Jahr 2000 wird die besten Actionspiele seit Jahren erleben! Umwerfende Grafiken und abwechslungsreiches Gameplay sind Standards, ohne die ein Ballertitel nicht mehr auf den Markt kommen darf. Wie gut die Entwickler inzwischen die PC-Hardware im Griff haben, zeigen richtungsweisende Spiele wie *Max Payne* oder *Halo*.

Doch ohne gutes Gameplay geht es auch bei Explosionen im Sekundentakt nicht – daher versuchen die Designer, sich gegenseitig mit möglichst realistischen und komplexen Levels auszustechen. Der Spieler soll viele Möglichkeiten haben, die anspruchsvollen Aufgaben zu lösen, und am besten noch auf die Hilfe anderer Figuren vertrauen dürfen.

Manchmal, wie in *C&C: Renegade*, *Obi-Wan* oder *Star Trek: Elite Force – Voyager*, werden diese Begleiter von stets schlauer werdenden Programmen gesteuert. Immer öfter jedoch klinken sich per Netzwerk oder Internet andere Spieler in Ihr Abenteuer ein, wie zum Beispiel in Bungies *Halo*. Was wir Ihnen auf den folgenden Seiten zeigen, ist zwar schon gigantisch, aber erst die Spitze des Eisberges. Denn entgegen aller Vorankündigungen waren so heiße Titel wie Valves *Half-Life 2* und *Team Fortress 2* oder Appeals *Outcast 2* nicht zu sehen. Kein Wunder: Die Konkurrenz wird immer härter, neue 3D-Engines benötigen immer mehr Entwicklungszeit und funktionierende Mehrspielerableger müssen ewig lange getestet werden.

Doch im Rahmen der Spielemesse ECTS im Herbst erwarten wir dazu Neuigkeiten; außerdem dürften dort auch *GTA 3*, *Tomb Raider 5* und der *Drakan*-Nachfolger *Drakan Online: Traveller's Quest* gezeigt werden.

Florian Stangl

AUF DER CD-ROM!
Max Payne, *Halo* und *Heavy Metal*: Die Highlights im Videoreport!



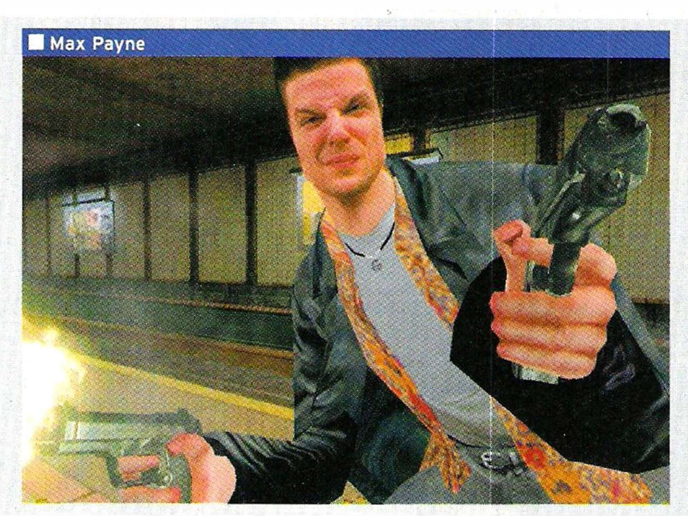
■ HAIL TO THE KING
Actionheld Duke Nukem persönlich lauerte mit zwei scharfen Blondinen den Messebesuchern auf dem G.O.D.-Messestand auf. Das heiß ersehnte Spiel Duke Nukem Forever wurde trotzdem nicht gezeigt.

Premiere: Unreal 2

Hinter gut verschlossenen Türen zeigten uns die Epic-Designer eine erste Version der neuen Grafikengine von Unreal 2.

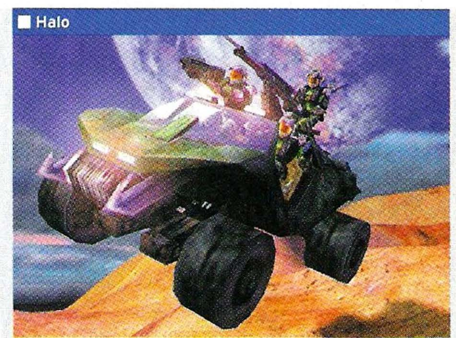
In einem kleinen Kämmerchen durften einige Privilegierte zwar noch nicht das Spiel, aber schon die neue 3D-Engine für *Unreal 2* bestaunen. Sie basiert auf der Grafik von *Unreal Tournament* und fasziniert vor allem durch die Fähigkeit, riesige Landschaften darzustellen. Gezeigt wurde eine unüberschaubare Schneelandschaft mit zwei gigantischen Festungen unter den Schneemassen, die in ihrer Komplexität so noch nicht zu sehen waren. Eine weitere Besonderheit ist, dass eine Oberfläche mehrere Texturen besitzen darf. So ist zwar die gesamte Umgebung von Schnee bedeckt, der Weg zwischen beiden Basen dagegen ist nur leicht verschneit. Die Übergänge zwischen Erde und Schnee sind so sanft, dass sie erstaunlich harmonisch und realistisch wirken. Ebenso faszinierend waren die gezeigten Animationen von Spielfiguren. Alle Körperteile, von den Augen über die Augenbrauen bis hin zu jedem Finger, werden einzeln bewegt und ermöglichen viel realistischere Bewegungen. Über das Spiel selbst wollten die Entwickler noch nichts verraten.

■ Max Payne



1. ALS WIR IN PC GAMES 11/98 erstmals über *Max Payne* berichteten, war nicht abzusehen, dass es kurz danach totenstill um den Actionkracher würde. Über ein Jahr verbarrikadierten sich die finnischen Entwickler Remedy und ließen keine Informationen nach draußen, während zahlreiche Leser immer wieder nach dem Spiel fragten. Das Warten hat sich gelohnt: *Max Payne* sieht nicht nur phänomenal aus, sondern dürfte auch spielerisch neue Maßstäbe setzen. Wer nicht gerade dumpfes Rein-in-den-Raum-und-blind-ballern liebt, wird sich über den faszinierenden Zeitlupenmodus freuen. Wie in John-Woo-Streifen vom Schlage eines *Im Körper des Feindes* schaltet der Spieler mit einer simplen Tastenkombination in diesen Modus, um dann sanft animiert seitwärts zu hechten, um dabei den auf den Gegner zu feuern. Was das bringt? Zum einen sieht es atemberaubend aus, zum anderen können Sie mit diesen Spezialmanövern den Gegner überraschen und wertvolle Lebensenergie sparen. Schließlich lässt es sich in Zeitlupe auch besser zielen. Wem das zu nervig ist, der spielt *Max Payne* einfach ohne „Matrix-Modus".
■ **Anbieter: Take 2** ■ **Termin: Januar 2001**

■ Halo



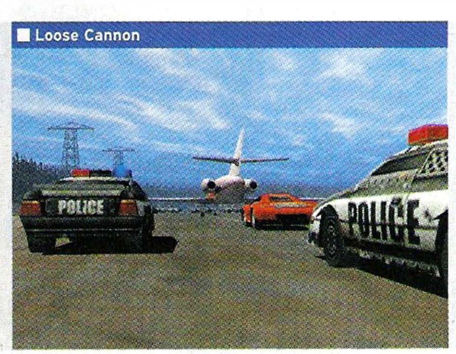
2. OPTISCH SPITZE, keine Frage. Das spielerische Potenzial ist ebenso beachtlich. obwohl die Entwickler dazu noch keine konkreten Aussagen trafen. Doch wer teambasierte Actionspiele wie *Team Fortress* oder *Starsiege Tribes* kennt, kann sich lebhaft die Faszination von *Halo* ausmalen.
■ **Anbieter: Take 2** ■ **Termin: Februar 2001**

■ Heavy Metal F.A.K.K. 2



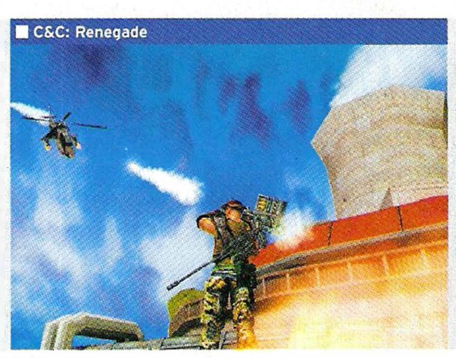
3. WAS ZUERST WIE EIN ACTIONSPIEL unter vielen aussah, entpuppt sich als wunderschöner Schmetterling. Nicht nur grafisch imposant, sondern vor allem spielerisch kurzweilig dürfte *Heavy Metal* werden. Besonders cool: die Möglichkeit, Schwert und Maschinengewehr zu kombinieren.
■ **Anbieter: Take 2** ■ **Termin: September 2000**

■ Loose Cannon



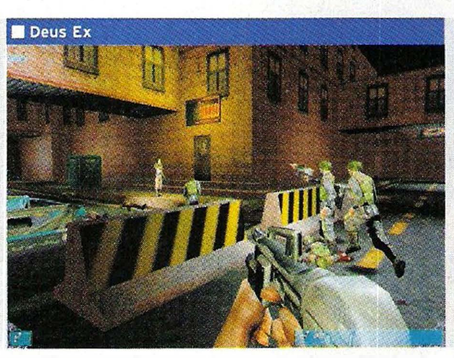
4. OFT VERSUCHT, NIE GELUNGEN: Die Verbindung zwischen Rennspiel und Ballertitel scheint erstmals bei *Loose Cannon* zu funktionieren. Beide Teile spielen sich gleich gut und sorgen so zusammen mit den abwechslungsreichen Missionen quer durch die USA für ständige Hochspannung.
■ **Anbieter: Microsoft** ■ **Termin: 1. Quartal 2001**

■ C&C: Renegade



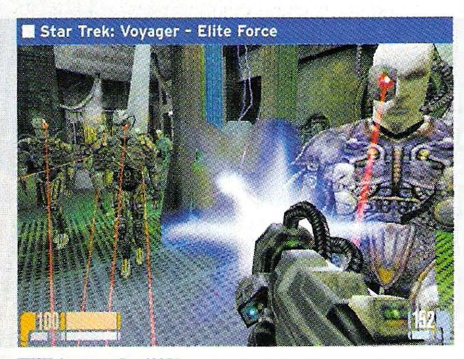
5. ALLEN UNKENRUFEN ZUM TROTZ scheint sich das *C&C*-Universum für 3D-Actionspiele noch besser zu eignen als für Strategietitel. In der Rolle des beinharten Kommandobots erleben Sie spannende Einsätze, die ohne weiteres an den Klassiker *Half-Life* heranreichen können.
■ **Anbieter: Westwood** ■ **Termin: 4. Quartal 2000**

■ Deus Ex



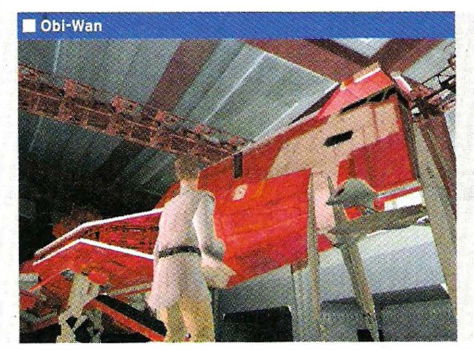
6. KANN DIE MISCHUNG aus 3D-Action und Rollenspiel funktionieren? *Deus Ex hat* bislang die besten Chancen, eine real wirkende Welt mit lebensechten Charakteren und vertrackten Rätseln zu erschaffen. Neben der *Unreal*-Engine ist vor allem Designer Warren Spector Erfolgsgarant.
■ **Anbieter: Eidos** ■ **Termin: Juli 2000**

■ Star Trek: Voyager - Elite Force



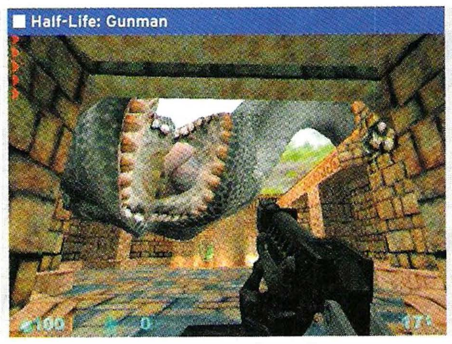
7. SCHON OFT MUSSTE die *Star Trek*-Lizenz für schwache Titel herhalten, doch *Elite Force* würde auch ohne Seven of Nine & Co. Actionspieler begeistern Die Entwickler von Raven haben ganze Arbeit geleistet, die *Q3*-Engine sinnvoll für das Leveldesign einzusetzen.
■ **Anbieter: Activision** ■ **Termin: Juli 2000**

■ Obi-Wan



8. TECHNISCH HAUT OBI-WAN sicher keinen Tusken vom Bantha-Rücken, doch spielerisch überzeugt es schon jetzt. Die Konzentration auf Lichtsäbel-Kämpfe und der Filmhandlung entlehnte Missionen lassen echtes Jedi-Feeling aufkommen. Und Darth Maul ist auch schon drin ...
■ **Anbieter: LucasArts** ■ **Termin: Oktober 2000**

■ Half-Life: Gunman



9. WIE, EINE LEVEL-CD IN DEN TOP TEN? Klar, denn *Gunman* hat nicht nur die PC Games überzeugt, als wir das MOD in unserem Special vorstellten. Auch Valve waren von der Arbeit der Hobby-Designer so angetan, dass sie das famose Add-On unter Vertrag nahmen. Sehenswert!
■ **Anbieter: Havas** ■ **Termin: September 2000**

■ Tribes 2



10. OBWOHL TEIL 1 IN DEUTSCHLAND etwas unterging, gilt es bei Actionfans mit Internetzugang immer noch als eines der besten teambasierten Onlinespiele. *Tribes 2* setzt grafisch und spielerisch noch einen drauf und ist der härteste Konkurrent für *Halo*, *Team Fortress 2* und *Counter-Strike*.
■ **Anbieter: Havas** ■ **Termin: Oktober 2000**



MESSEBERICHT

ACTION

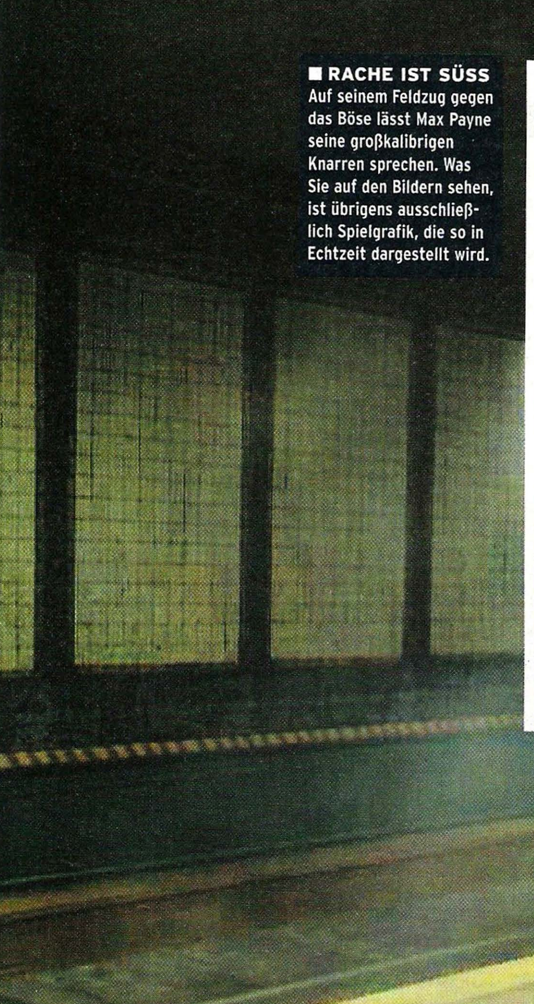
Ein Mann sieht rot

Nicht nur die umwerfende Technik macht Max Payne zu einem potenziellen Meilenstein der Spielegeschichte.

■ ENTWICKLER Remedy Entertainment ■ ANBIETER Take 2 ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN 2. Quartal 2001 ■ ERSTEINDRUCK Sehr gut

Der Mann, auf den die Spielerwelt wie auf einen Messias gewartet hat, meldet sich zurück. Wird der Held des Actionspiels diesen Erwartungen gerecht – oder handelt es sich bloß um einen gut aussehenden Propheten? Auf der E3 haben wir den Herrn mit dem verkniffenen Gesichtsausdruck in Augenschein genommen.

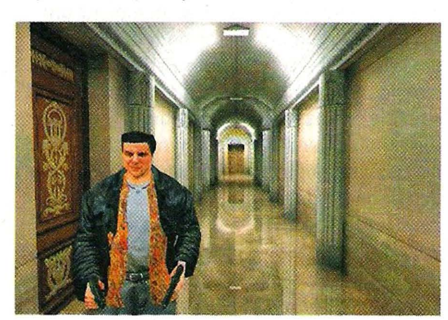
Schritte eilen über ausgetretene Dielenbretter, aus heiseren Männerkehlen dringen nervöse Rufe, im Gang flackert eine einzelne 25-Watt-Glühbirne, so dass man kaum das Graffiti an den Wänden erkennen kann. Irgendwo fällt eine Tür ins Schloss – dann ist es ruhig. Plötzlich beginnt ein Getöse, als habe sich eine Pforte zur Hölle geöffnet: Kugeln pfeifen durch die Luft, Menschen schreien, Glas splittert, und schließlich explodiert ein Gastank mit ohrenbetäubendem Lärm. Als sich die dicken Rauchschwaden verzogen haben, sieht das Bürogebäude aus, als sei ein Torpedo eingeschlagen. Eine erstaunlicherweise heil gebliebene Blumenvase rollt über den Boden,



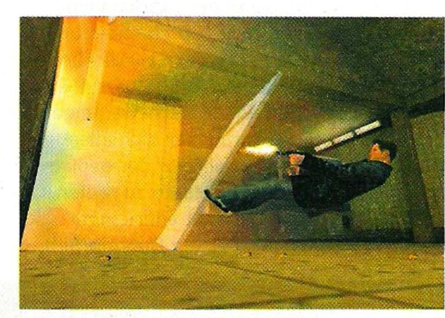
■ RACHE IST SÜSS
Auf seinem Feldzug gegen das Böse lässt Max Payne seine großkalibrigen Knarren sprechen. Was Sie auf den Bildern sehen, ist übrigens ausschließlich Spielgrafik, die so in Echtzeit dargestellt wird.



HARTGESOTTEN Filmartige Zwischensequenzen ergänzen die spritzigen Action-Szenen.



MEISTER PROPER Böden wirken wie frisch gebohnert, da sich sogar die Umgebung darin spiegelt.



FREIFLUG Während eines Duells wird Max durch die Wucht einer Explosion nach hinten geschleudert.

der übersät ist mit Patronenhülsen und dem, was von den Verbrechern übrig ist. In aufrechter Position befindet sich nur noch ein Mann: Max Payne. Der tragische Held des gleichnamigen Actiontitels erlebt eine Odyssee durch die Hinterhöfe der New Yorker Slums, wobei er ganz auf sich allein gestellt ist. Wie seine Kollegen aus *Half-Life* (d. V.) oder *Unreal* muss er sich seinen Weg mit Waffengewalt bahnen, denn nicht nur die Verbrecherwelt, sondern auch das Gesetz ist gegen ihn (s. Kasten). Damit Sie Anteil nehmen können am packenden Spielgeschehen, schlüpfen Sie in die Rolle des einsamen Kämpfers und steuern diesen aus der Verfolgerperspektive durch dunkle Seitenstraßen, heruntergekommene Kaschemmen und labyrinthartige Kellergewölbe. Obwohl es einige Rätsel zu lösen gilt, müssen Sie die meiste Zeit über Ihre Waffen in Anspruch nehmen, was allerdings keine unangenehme Tätigkeit ist. Ihnen stehen nämlich rund ein Dutzend verschiedene Schießprügel zur Verfügung, deren Design dem Aussehen von Knarren der wirklichen Welt nachempfunden wurde. Da die Schusswechsel wie Kämpfe in einem Thriller à la „Im Körper des Feindes" oder „Matrix" inszeniert werden, kommt der Hintergrundgeschichte eine besondere Rolle zu. Diese wird nämlich durch kurze Zwischensequenzen weitergesponnen, für die gleichfalls die herausragende MAX-FX-Technik Verwendung findet.

Dummerweise taucht das Wörtchen „atemberaubend" in jedem fünften Artikel auf, nämlich immer dann, wenn es darum geht, die Grafik herausragender Computerspiele zu beschreiben. Daher wollen wir die Optik von *Max Payne* als das derzeit wirkungsvollste Mittel zur Erzeugung visueller Ekstasen während des Spielens beschreiben. In der Tat stellt der bereits im Jahre



AUF DER CD-ROM!
Bei unserem Video bleibt Ihnen die Luft weg!

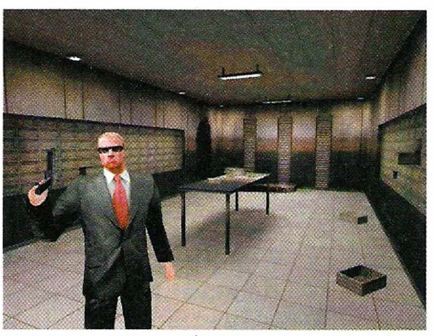


MESSEBERICHT

Kein Job für Stubenhocker

Die Geschichte des Spiels erinnert an das Drehbuch eines John-Woo-Films (*Im Körper des Feindes*), denn auch hier steht die Inszenierung der Ballerszenen im Vordergrund.

Im Mittelpunkt des Geschehens steht der Polizist Max Payne, der sich als Undercoveragent in eine Gangsterbande einschleusen lässt, um den Tod seiner Familie zu rächen. Bei den Mördern handelte es sich um Jugendliche, die durch eine Droge namens Valkyr aufgeputscht waren, als sie die bestialischen Morde begingen. Verteilt wird das Teufelszeug von eben jener Bande skrupelloser Verbrecher, denen Max dicht auf den Fersen ist. Unglücklicherweise kommt bei einem Einsatz Max' Freund ums Leben, der einzige Mensch, der von der Identität des Undercovermanns weiß; zu allem Überfluss schließlich wird Max auch noch der Mord an seinem Freund in die Schuhe geschoben. Bald befindet sich der Held in einem aussichtslos erscheinenden Zweifrontenkrieg: Auf der einen Seite die Drogendealer, auf der anderen Seite die Polizei von New York.



LEICHENBITTERMIENE Statt Monstern erwarten Sie äußerst missgelaunte Herren im Maßanzug.

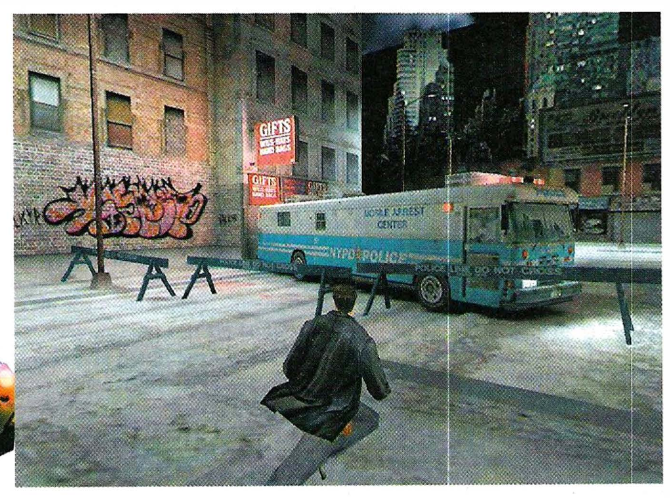


WIE EIN WILDER STIER Der Zorn der Hauptfigur auf die Bösewichte ist deutlich an seinem Gesichtsausdruck abzulesen. Die Gestaltung der Texturen der Umgebungsgrafik ist nicht gar so aufwendig.

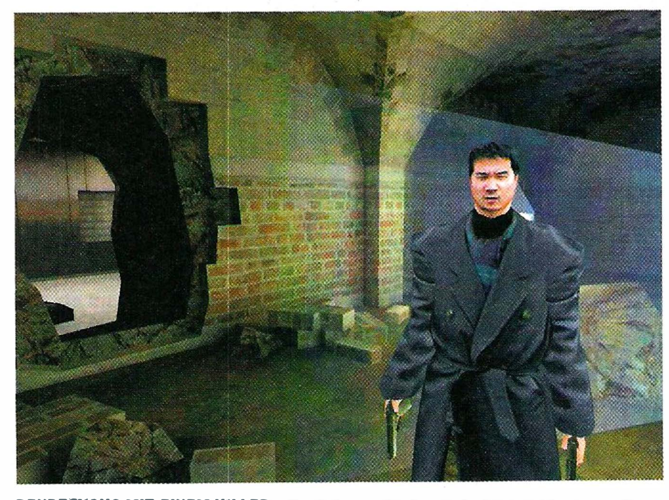
1998 einer verblüfften Öffentlichkeit vorgestellte Ballertitel eine Ausnahme dar unter den übrigen Titeln seiner Zunft. Zwar kann auch *Halo* verzücken, und *Heavy Metal F.A.K.K. 2* dürfte bei einem Schönheitswettbewerb gewiss ebenfalls aufs Siegertreppchen steigen, doch einzig *Max Payne* gelingt es, eine annähernd fotorealistische Ansicht zu präsentieren. Besonders die Gesichter der Figuren sind derart detailliert gestaltet, dass Betrachter leicht den Eindruck gewinnen, es handele sich nicht um Texturen auf einem Gittermodell, sondern um eine digital bearbeitete Fotografie eines lebenden Menschen. Ebenso beeindruckend sind die Schusswechsel: Mit der sogenannten „Bullet Cam" kann man in Zeitlupe dabei zuschauen, wie die Kugeln in die Körper der Gegner eindringen, wobei es sich bei den Rauchwolken und Mündungsfeuerstößen gleichfalls um dreidimensionale Objekte handelt. Für die Oberflächengestaltung sämtlicher Böden, Wände und Objekte haben sich die Entwickler die Finger wund programmiert, was sich jedoch gelohnt hat: In den Fensterscheiben der Fabrikhallen spiegelt sich die Umwelt, durch stimmungsvolle Ausleuchtung entstehen wirklichkeitsnahe Schatten und die MAX-FX-Technik erlaubt geschmeidige Charakterbewegungen.

Jugendschützer brauchen sich allerdings nicht schon ein Jahr vor der geplanten Veröffentlichung die Haare zu raufen, denn *Max Payne* entspricht eher einem John-Woo-Streifen als einem Quentin-Tarantino-Kinofilm: Die Inszenierung der Kämpfe wird zwar in allen Details zelebriert – die Auswirkungen der Gewalt spielen jedoch eine untergeordnete Rolle, so dass der Held nicht durch Pfützen voller Blut waten muss. Hechten Sie während eines Schusswechsels zur Seite, dann ist es möglich, dies mithilfe einer Tastenkombination in Zeitlupe darzustellen. Bei einem derart explosiven Spielprinzip ist es verständlich, dass selbst erfahrene Fachredakteure feuchte Hände bekommen, wenn sie daran denken, dies alsbald hautnah miterleben zu dürfen.

Peter Kusenberg



IN THE GHETTO Die Umgebung erinnert an den indizierten Shooter Kingpin und an die düsteren Hinterhöfe des aktuellen Ballertitels Soldier of Fortune.



RENDEZVOUS MIT EINEM KILLER Die verwendete Technik ermöglicht so detailreiche Gesichtszüge, dass man glaubt, man habe es mit einem Menschen zu tun.

ACTION



MESSEBERICHT

Einsatz der Elite

Bereitmachen zum Beamen! In Voyager Elite Force kämpfen Sie im Delta-Quadranten ums Überleben.

■ ENTWICKLER **Raven Software** ■ ANBIETER **Activision** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Juli 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

Nachdem Activision mit dem Echtzeitspektakel *Star Trek Armada* bewiesen hat, dass das *Star Trek*-Universum durchaus für exzellente PC-Spiele gut sein kann, steht uns nun mit *Elite Force* eine actionlastigere Interpretation des Themas ins Haus.

Bereits der erste Einsatz der U.S.S. Voyager endete in einem Fiasko: Nachdem das Schiff in den weitgehend unbekannten Delta-Quadranten geschleudert worden war, machte sich die Besatzung auf den 70 Jahre währenden Heimflug zur Erde. Auf dieser Reise begegnet die Voyager neuen, unbekannten Kulturen, von denen viele dem Föderationsschiff feindlich gegenüberstehen. Um dieser ständigen Bedrohung zu begegnen, gründet Captain Janeway das Hazard Team. Diese Elite-Einheit tritt immer dann auf den Plan, wenn besonders haarige Einsätze auf fremden Schiffen oder Planeten bevorstehen. Ausgerüstet mit speziellen Kampfanzügen und einem umfangreichen Waffenarsenal, bilden diese Männer und Frauen die Speerspitze der Voyager-Sicherheitskräfte. Natürlich schlüpfen Sie als Spieler in die Rolle eines dieser Elite-Soldaten und kämpfen sich durch mehr als zwanzig herausfordernde Missionen. Obwohl das Spiel die Technik der jüngsten Ballerorgie aus dem Hause id Software benutzt, ist in den Einsätzen nicht nur ein schneller Abzugsfinger gefragt. Die Entwickler bei Raven Software stellen Sie zwischen den einzelnen Feuergefechten immer wieder vor kleinere und größere Rätseleinlagen. Sämtliche Aufträge werden übrigens durch eine fast filmreife Geschichte zusammengehalten, die in den Zwischensequenzen und den Missionen selbst fortgesponnen wird. Neben Außenmissionen auf fremden Schiffe stehen immer wieder Einsätze auf der Voyager selber auf dem Dienstplan, die fast gänzlich in digitaler Form ins Spiel integriert wurde. Wer schon immer mal Captain Janeway auf der Brücke bei der Arbeit zuschauen oder im Maschinenraum mit Belana Torres flirten wollte, hat jetzt Gelegenheit dazu. Technisch macht *Voyager – Elite Force* einen hervorragenden Eindruck. Die Charaktere verfügen über eine erstaunlich detaillierte Mimik, die Areale sind weitläufig und vermitteln dank stilechtem Design *Star Trek*-Atmosphäre in Reinkultur. Ein besonderer Leckerbissen sollen die Bonuslevels auf dem Holodeck werden. Hier dürfen Sie exotische Gefilde wie eine mittelalterliche Burg erkunden, während Sie den Umgang mit den neuesten Waffen trainieren.

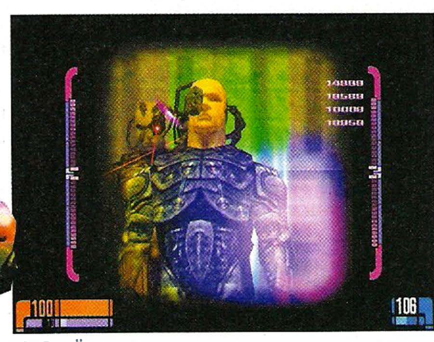
Sascha Gliss



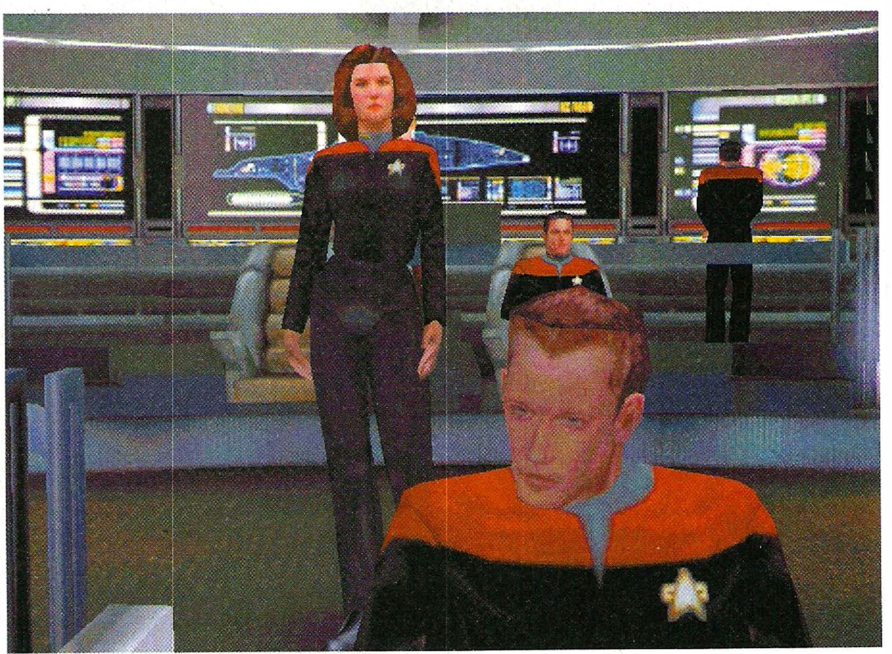
WIDERSTAND IST ZWECKLOS In einigen Missionen bekommen Sie es mit diesen übellaunigen Herrschaften zu tun. Hier hilft nur die Zerstörung einer Verteilersonde, um alle Borg in der Umgebung lahm zu legen.



AUF DER CD-ROM!
Unser Video zeigt einige Levels des *Star Trek*-Ego-Shooters.



BITTE LÄCHELN Dank Zoomoptik beharken Sie auch weit entfernte Ziele mit tödlicher Präzision.



KRISENSTIMMUNG Auf der Brücke der Voyager erhalten Sie Ihre Befehle von Captain Janeway persönlich. Während dieser Zwischensquenzen in Spielgrafik können Sie sich relativ frei im Schiff bewegen.

ACTION



Kampf um die Ringwelt

Da kommt was auf Sie zu - die Grafik von Halo wird alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen.

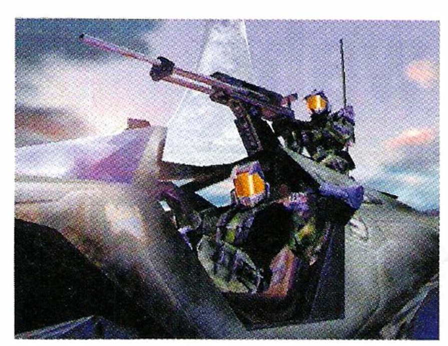
■ ENTWICKLER **Bungie Software** ■ ANBIETER **Take 2** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Februar 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

Die schlechte Nachricht zuerst: *Halo* wird dieses Jahr mit Sicherheit nicht mehr erscheinen. Die gute Nachricht: Das Warten lohnt sich! Was *Halo* an Grafikpracht auf den Monitor zaubert, hat man in dieser Qualität noch nie gesehen.

Wieder einmal ist die Menschheit in einen Krieg mit fiesen Außerirdischen verwickelt. Stein des Anstoßes ist diesmal eine künstlich geschaffene, ringförmige Welt aus Stahl, die um einen fernen Planeten kreist. Die Alienrasse htte das idyllische Gebilde, auf dem sich im Lauf der Zeit ein eigenes Ökosystem entwickelt hat, entdeckt und für sich beansprucht - zeitgleich mit den Menschen. Die nun folgenden Auseinandersetzungen um den Stahlring bilden den Kernpunkt der Handlung. Im Einzelspielermodus übernehmen Sie die Rolle eines heldenhaften Untergrundkämpfers, dem eine Hand voll Kollegen zur Verfügung stehen, um ihn im Kampf zu unterstützen. Während Sie gegen die feindlichen Aliens kämpfen, können Ihnen Ihre Kameraden mit besonderen Spezialfähigkeiten unter die Arme greifen: Einer der Soldaten ist beispielsweise besonders versiert im Umgang mit Jeeps und Panzern und wird demnach in erster Linie als Fahrer eingesetzt werden. Ein anderer ist als ausgebildeter Scharfschütze besonders nützlich, um weit entfernte Gegner ins Visier zu nehmen, oder kann Ihnen durch seinen hervorragenden Orientierungssinn den strategisch besten Weg durch das ungewohnte Terrain weisen. All diese Aufgaben könne Sie theoretisch zwar auch selbst übernehmen; dennoch erleichtert die Arbeitsteilung im hektischen Kampf die Situation enorm. Während die Covenant, so der Name der feindlichen Rasse, die riesige Ringwelt in erster Linie mit Flugzeugen und Raumschiffen durchqueren und mit hoch entwickelten Energiewaffen kämpfen, bleiben die menschlichen Soldaten bei relativ konventionellen Methoden: Größere Entfernungen werden mit Jeeps oder Panzern zurückgelegt, auf die Ihre Helden zusätzliche Waffen montierten können. Die Fahrphysik der Jeeps ist verblüffend realistisch: Durch eine simulierte Einzelradaufhängung kann jeder Reifen des Fahrzeugs einzeln angeschossen oder zerstört werden; zu waghalsige Lenkmanöver lassen den Wagen durchdrehen oder wegschleudern.

Die Entwickler haben darauf geachtet, die Welt von *Halo* so dynamisch wie möglich zu gestalten. Sämtliche Objekte und Fahrzeuge sind beweglich und können somit zum eigenen Zweck benutzt werden. Ihre Soldaten können, ebenso wie die außerirdischen Gegenspieler, Gebäude besetzen oder in feindliche Stützpunkte einfallen. Gespielt wird *Halo* übrigens voraussichtlich aus der Verfolgerperspektive.

■ **GRAFIKWUNDER**
Eine fantastische Welt mit unglaublichen Sichtweiten und ringförmigen Horizont: Halo verspricht, optisch neue Maßstäbe zu setzen.

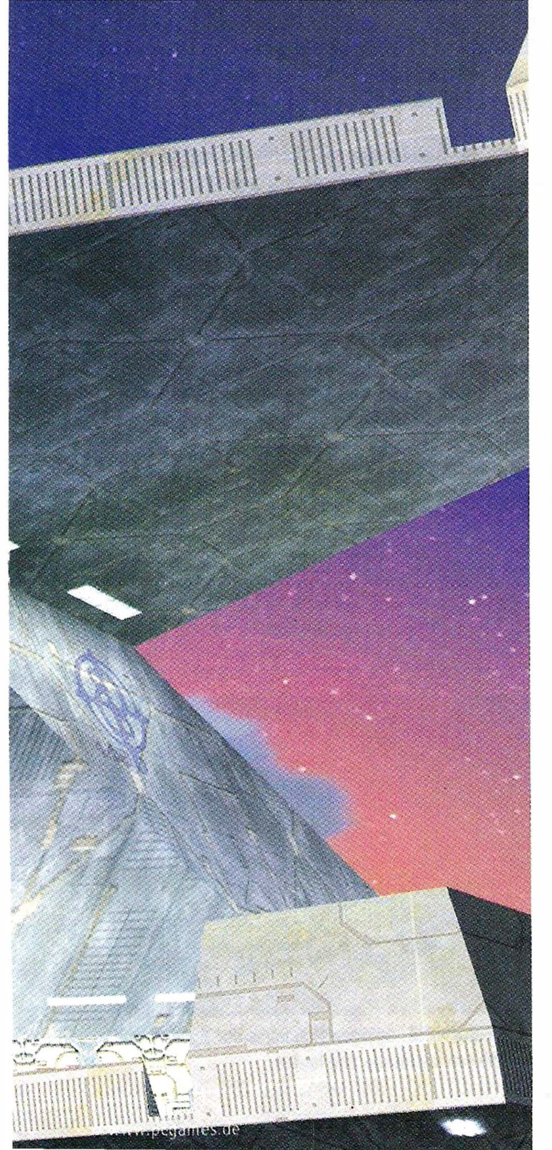


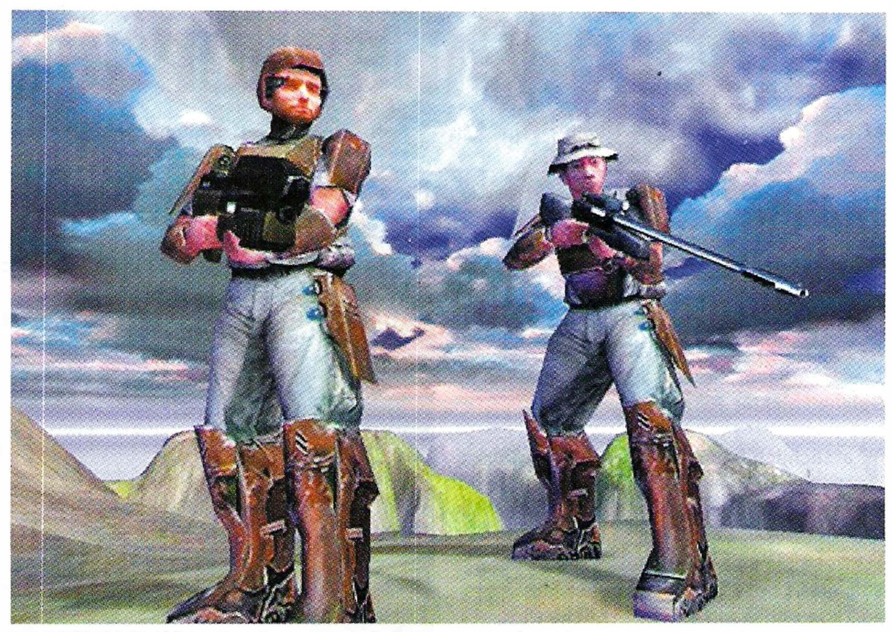
KAMPFPAUSE Im Hintergrund erkennen Sie, wie sich die ringförmige Welt nach oben erstreckt.

Hierbei bewegt sich die Kamera prinzipiell immer hinter einem Ihrer Männer. Ob sich Bungie entscheidet, einen zusätzlichen Ego-Modus einzubauen, steht momentan noch nicht fest.

So interessant das Spielprinzip auch klingt – wirklich spektakulär wird *Halo* erst, wenn man die schier unglaubliche Grafik in Bewegung sieht. Realistische Wasseranimationen, Lichtreflexe auf der Oberfläche von Seen und Metalloberflächen und Mündungsfeuer aus Uzis: Solche Details lassen die surrealistische Spielwelt verblüffend lebendig und realistisch erscheinen. In Kämpfen lassen sich nicht nur einzeln herumfliegende Patronenhülsen beobachten – die verbrauchte Munition fällt sogar auf den Boden und kann noch Stunden später an exakt diesem Platz wieder gefunden werden. Auch die Animationen der Soldaten und Covenant sind beachtlich: Feuert einer Ihrer Männer einen Schuss ab, lässt sich erkennen, wie der Rückstoß der Kanone in seine Arme fährt und ihn zurückwirft. Bei einem solchen Detailreichtum scheint es verwunderlich, dass *Halo* noch ein knappes Jahr vor der Fertigstellung ist. Momentan arbeiten die Entwickler am Mehrspielermodus und Feinheiten der Künstlichen Intelligenz; auch der Einzelspielermodus ist noch nicht unter Dach und Fach. Vor Februar nächsten Jahres ist mit der Veröffentlichung also nicht zu rechnen.

Andreas Sauerland





EIN SELTENER MOMENT Diese Szene ist ein Ausschnitt aus der eindrucksvollen Präsentation von Bungie im Rahmen der E3. Erstmals waren die terranischen Soldaten ohne ihre Schutzanzüge zu sehen.



INS VISIER GENOMMEN Ein Soldat in Bereitschaft. Beachten Sie auch die unglaubliche Sicht ins Tal.



AUF DER CD-ROM!
Einen tollen Einblick in *Halo* bekommen Sie in unserer Videoreportage.



TESTFAHRT In dem Jeep können bis zu vier Soldaten gleichzeitig Platz nehmen. Jedes der Räder ist separat aufgehängt und kann einzeln zerschossen werden, wodurch sich das Fahrverhalten realistisch ändert.



MESSEBERICHT

Kino-Träume werden wahr

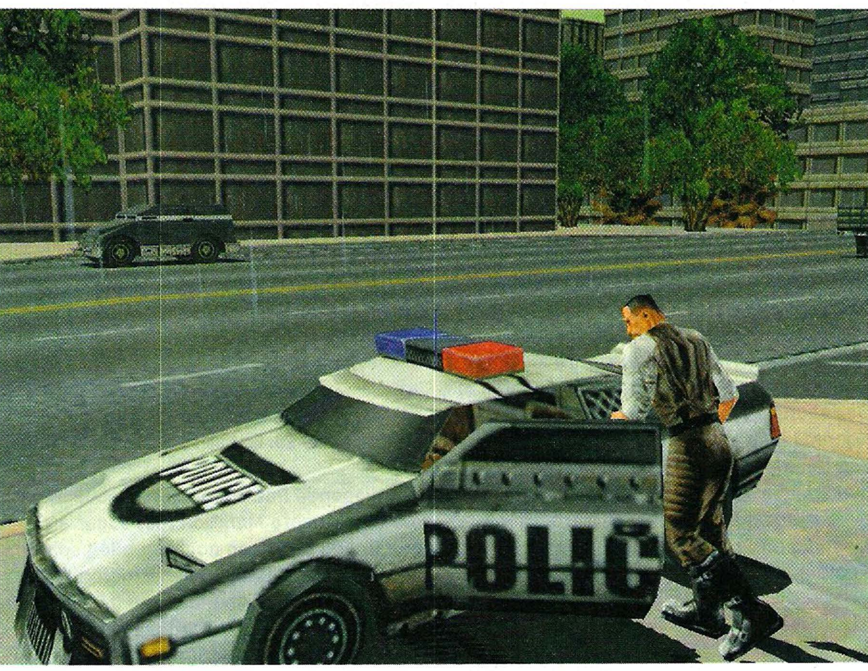
Mit dem ersten Action-Thriller zum Mitspielen verwirklicht Microsoft einen lange gehegten Wunsch vieler Spieler.

■ ENTWICKLER **Digital Anvil** ■ ANBIETER **Microsoft** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **1. Quartal 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

Tony Zurovec hat Software-Geschichte geschrieben – und blieb dennoch einer der vielen unbekannten Designer. Die Pause nach *Ultima 7* und *8* sowie *Crusader: No Regret* nutzte er für sein Meisterstück *Loose Cannon*, das ihn auf den Olymp der Spielentwickler führen soll.

Tatsächlich hat *Loose Cannon* das Potenzial, das Genre der Action-Adventures zu revolutionieren. Wo bei Titeln wie *Tomb Raider* oder *Drakan* ein vorgeschriebener Weg den Spielspaß erzeugen soll, gibt *Loose Cannon* lediglich das Ziel vor. Wie und wann dieses erreicht wird, bleibt den Entscheidungen des Spielers überlassen.

In *Loose Cannon* schlüpft der Spieler in die Rolle von Ashe, einem Kopfgeldjäger. In einem nur 20 Jahre entfernten Amerika setzt der Staat auf private Sicherheitsdienste mit ihren preiswerten Freiberuflern anstatt auf eine herkömmliche Polizei. Da die Bezahlung ausschließlich vom Erfolg abhängt, ist Ashe ständig knapp bei Kasse und muss mit einer unzureichenden Ausrüstung auf die Jagd gehen.

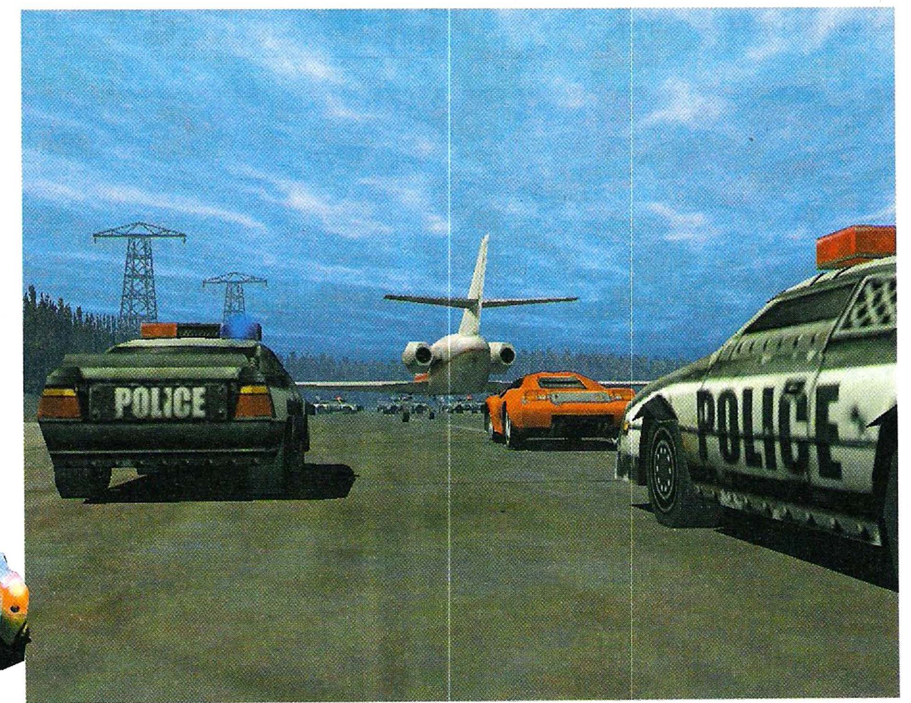


NUR EINE LEIHGABE Dieses bestens ausgerüstete Polizeifahrzeug muss für teures Geld vom Staat gemietet werden. Folgerichtig gilt so bald wie möglich: Ein eigenes Auto muss her!

Digital Anvil verspricht eine „vielschichtige Hintergrundgeschichte voller Spannung und Action, begleitet von atemberaubenden grafischen Effekten". Genaueres wollte Tony Zurovec nicht verraten – immerhin wird *Loose Cannon* erst nächstes Jahr veröffentlicht und bis dahin kann sich ja noch viel ändern. Die Hauptattraktionen stehen jedoch definitiv fest. Grundsätzlich spielt man *Loose Cannon* als Fahrer eines Wagens, man kann aber jederzeit aussteigen und zu Fuß weiterkämpfen. Sie haben die Möglichkeit, Autos zu stehlen und zu reparieren, Verbrecher bis in die Winkel einer Stadt zu verfolgen und zu verhaften. Voraussichtlich werden 15 Fahrzeuge und 20 Waffen – von der Pistole über ein Maschinengewehr bis hin zu Handgranaten – zur Verfügung stehen.

Gespielt wird in insgesamt sechs akkurat nachgebildeten Städten wie San Francisco oder New York. Mit realistisch wirkenden Fußgängergruppen und Autoverkehr werden die Städte zum Leben erweckt und dem Spieler Knüppel zwischen die Beine geworfen.

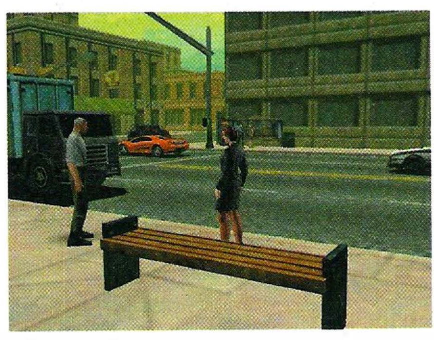
Harald Wagner



ABSOLUT FILMREIF Ein Flugzeug auf der Startbahn zu stoppen, gehört zu den schwierigeren Aufgaben, die man in den rund 20 Missionen zu lösen hat. Teammanagement gehört auch zu den Pflichten eines Söldners.



AUF DER CD-ROM!
Die Kopfgeldjagden sehen Sie in der Video-Reportage.



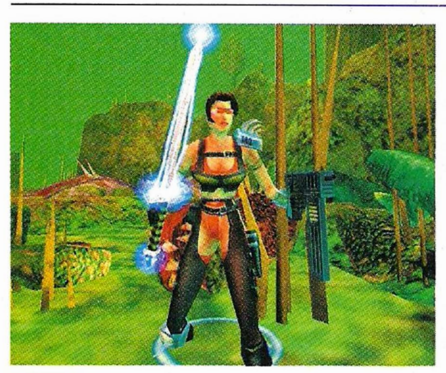
ZIVILFAHNDUNG Gelegentlich muss der Spieler seinen Wagen verlassen und laufen.

ACTION

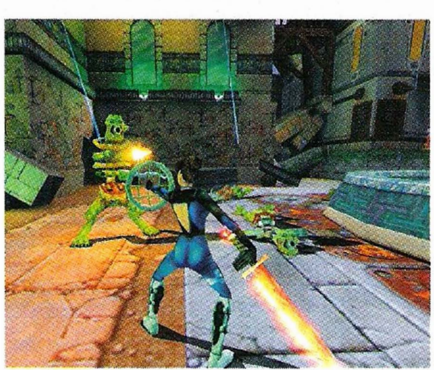
Die Waffen einer Frau

Mit Schwert, Schild und scharfem Gestell scharwenzelt die charmante Julie durch ein bizarres Märchenland.

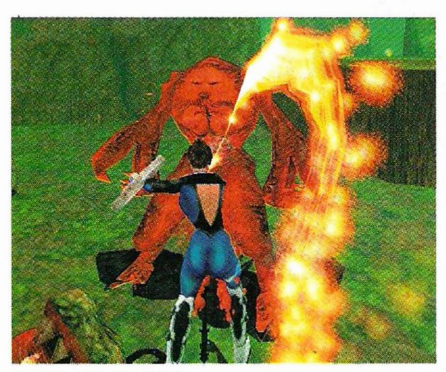
■ ENTWICKLER **Ritual Entertainment** ■ ANBIETER **Take 2** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **September 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**



SEEROSE Julie watet durch einen Sumpf, wobei sie ständig mit Angriffen fliegender Monster rechnet.



HINREISSENDE SCHROTTHÄNDLERIN Einige der Gegner könnten dem Shooter Elite Force entstammen.



IMMER AUF DIE NEUN Der mächtige Dark Creeper gleicht dem Titan-Monster aus Unreal.



SONNENBRAND Die Schatten der verschiedenen Figuren werden alle in Echtzeit berechnet.



FEUER UND FLAMME Julie rückt einem großbrüstigen Baummonster mit dem Flammenschwert zu Leibe. Muss sie sich einmal nicht herumprügeln, dann kümmert sie sich um die Lösung kniffliger Rätsel.

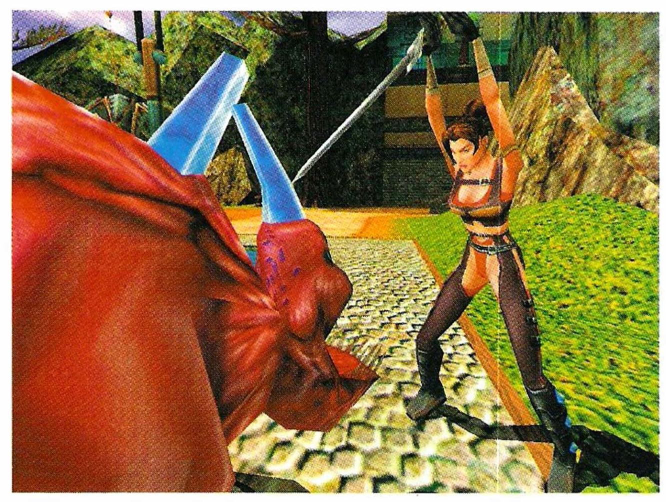
Gerade ist das abgedrehte *MDK 2* zum Spiel des Monats erkoren worden (s. Seite 102), da kündigt sich für die milden Spätsommertage ein noch verrückterer Action-Spaß an. Doch im Gegensatz zum bizarren Abenteuer des *MDK 2*-Dreigestirns lockt Heldin Julie mit Sex, Drugs & Rock'n Roll.

Die rücksichtslose Firma mit dem einfallslosen Namen Gith Industries errichtet auf dem Heimatplaneten der taffen Julie eine Basis und geht rücksichtslos gegen die einheimische Bevölkerung vor. Was bleibt der jungen Dame anderes übrig, als sich zu bewaffnen und den unzähligen Gith-Kreaturen das Leben zur Hölle zu machen - beziehungsweise den nämlichen ein rasches Ende zu bereiten. Damit sie nicht riskiert, dass die Blutspritzer hingemeuchelter Gegner ihr bauchfreies Top beflecken, hat sie neben einigen Hieb- und Stichwaffen ein hübsches Arsenal an dicken Wummen parat. Während Sie Ihre Hauptfigur in einem Inventarfenster bewaffnen, pausiert das Spiel; anders als in *Drakan* brauchen Sie daher nicht zu befürchten, während der Einkleideprozedur von irgendwelchen Monstern angegriffen zu werden. Diese kleine Unterbrechung ist allerdings bitter nötig, denn Julie steht ein haariger Spießrutenlauf durch die bedrohliche Welt des einstigen Gartens Eden bevor. Diesen bewältigt sie allerdings



■ FRISÖRMEISTERIN Wenig beeindruckt sind die meisten Kreaturen von Julies sexy Outfit. Daher muss sie den Frechdachsen mit ihrer rasiermesserscharfen Klinge die Bartstoppeln stutzen.

ACTION



HASTA LA VISTA, TORO! Julie versetzt einem stierartigen Monster den Todesstoß. Ihr Waffenarsenal enthält eine hübsche Auswahl an Stichwaffen.



HANDFEST Die Heldin ist in der Lage, zwei Waffen gleichzeitig einzusetzen. Hier durchlöchert sie gerade ein paar rübenartige Kreaturen mit ihren Uzis.

mit derartiger Selbstsicherheit, dass man meinen könnte, sie befände sich auf dem Laufsteg und führte den Feinden ihr neuestes Ledertrikot vor. Das wirkt besonders sexy, da die Heldin während der gesamten Spielhandlung hautnah aus der Verfolgerperspektive zu sehen ist.

Die Entwickler betonen, dass sie ein Action-Adventure produzieren wollen, das die Möglichkeiten der verwendeten Q3-Technik besonders im Hinblick auf die Animationen und das Erscheinen der Figuren ausnutzt. So dürfen Sie Julie mehrmals während des Spiels neu einkleiden, wobei so manches Kleidungsstück mehr offenbart als verbirgt, was im Hinblick auf die minder prüden Europäer gewiss kein Problem darstellen sollte. Doch nicht nur die attraktive Hauptfigur rechtfertigt den Ausdruck „Augenweide" – für die Gestaltung der Landschaften wurde ebenfalls viel Arbeit aufgewendet. Wie in *MDK 2* sind es keine genreüblichen Abwässerkanäle oder Verliese, durch die sich das Superbabe zwängen muss, sondern üppige Waldungen, subtropische Landschaften oder gar exotische Wiesen mit baumhohen Blumen und Pilzen. Da es die Q3-Technik ermöglicht, dass Sie Spielfiguren buchstäblich in ihre Einzelteile zerlegen können, müssen Sie auf einige drastische Metzelszenen gefasst sein, die allerdings in einem comichaften Stil inszeniert sind.

Heavy Metal F.A.K.K. 2 basiert auf der Comicserie des US-Autors Kevin Eastman, dessen Frau Julie Strain nicht nur der Comic-Heldin als Vorlage diente, sondern auch den Entwicklern von Ritual. Sie erleben jedoch nicht nur eine sexy Heldin, sondern kommen auch auch in den Genuss vieler witziger Rätsel, die sich an Begebenheiten der Bildergeschichten orientieren. So müssen Sie einmal einer drangsalierten Kreatur aus der Bredouille helfen, indem sie dämlichen Gith-Kreaturen einen magischen Schlüssel stehlen. Während der Dialoge bewegen sich die Lippen der Spielfiguren passend zur gesprochenen Sprache, wobei der Inhalt so manches Gesprächs für schallendes Gelächter sorgen wird. Eindrucksvoll sind zudem die Tag-/Nachtwechsel, die in Titeln des Action-Adventure-Genres bislang höchst selten zu bewundern waren.

Peter Kusenberg



AUF DER CD-ROM!
In unserem Video erleben Sie das Superweib Julie in Aktion.

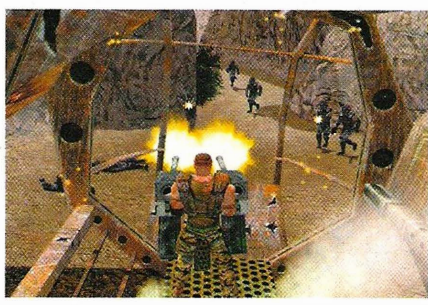


Ganz neue Perspektiven

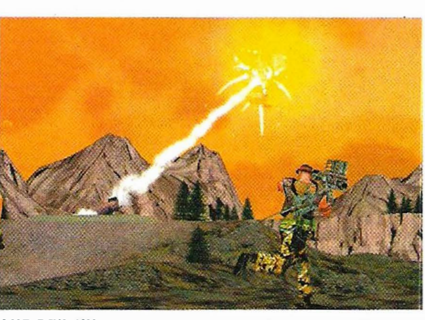
Von Echtzeitstrategie zu Action – und im Mehrspielermodus wieder zurück. Auf C&C warten große Veränderungen.

■ ENTWICKLER **Westwood** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **4. Quartal 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

■ WAHLFREIHEIT Durch eine verstohlene Vorgehensweise ließen sich solch ungleiche Kämpfe, aber auch viel Spielspaß vermeiden.



ENDZEITSTIMMUNG Erst die 3D-Ansicht kann solche Bestandteile der C&C-Welt im Detail zeigen.



AUF DER HUT Die kargen Landschaften von Renegade bieten dem Spieler nur wenig Deckung.

Mit der *Command & Conquer*-Serie haben Westwoods Programmierer ihre Könnerschaft auf dem Gebiet der Echtzeitstrategie oft genug bewiesen. Dass 3D-Action nicht zu ihren Kompetenzbereichen gehört, stellt ein großes Risiko dar.

Dieser Problematik ist sich das Team um Brett Sperry durchaus bewusst: „Die Kombination von 3D-Action mit *Command & Conquer* ist eine gefährliche Herausforderung. Wir streben einen hautnahen Sprung in die Spielwelt an, möglicherweise vergraulen wir damit aber unsere treuesten Fans."

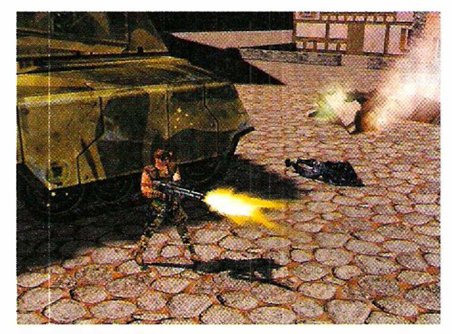
Für *Command & Conquer: Renegade* musste Westwood eine völlig neue Grafikengine entwickeln, die alle Erwartungen der Entwickler, vor allem aber der Spieler erfüllt. „Wir wissen durch Umfragen, dass *Renegade* genauso aussehen und sich genauso anfühlen muss wie *C&C*." Also sorgte Westwood dafür, dass sich die in *Renegade* vorhandenen Zivilisten so verhalten, wie sie es im Strategiespiel tun: Sie rennen panisch durch die Dörfer und Städte und schießen gelegentlich mit harmlosen Pistolen auf GDI-Einheiten. Auch unbeschäftigte Soldaten tragen ihren Teil dazu bei, die originale *C&C*-Stimmung zu erzeugen: Sie beginnen damit, Liegestütze zu machen oder eine Zigarette zu rauchen. Es werden zwar keine Gebäude mehr gebaut, aber es sind alle aus *Command & Conquer* bekannten Bauwerke in schickem 3D vorhanden. Tiberium-Silos, Raffinerien und NODs Obelisk des Lichts sind nur einige architektonische Meisterwerke, die *Renegade* genauso aussehen lassen wie *C&C*.

Der Spieler betrachtet seine Umwelt wahlweise aus den Augen seiner Spielfigur oder aus einer hinter dieser Figur schwebenden Kamera. Im Gegensatz zu Spielen wie *Tomb Raider* oder *Drakan* kann die Kamera in diesem Modus vom Programm frei bewegt werden, was sehenswerte Schwenks und Schnitte ermöglicht. Und davon wird es eine ganze Menge geben: In Gestalt des GDI-Einzelkämpfers Captain Nick Parker hat der Spieler alle erdenklichen Freiheiten auf dem Schlachtfeld. Er kann zu Fuß das NOD-

Lager infiltrieren, mit einem Panzer für Verwüstung sorgen und sogar mit einem Helikopter Überraschungsangriffe starten. Die Liste der dem Spieler zur Verfügung stehenden Fahrzeuge ist erfreulich lang: Fast jedes GDI- und NOD-Fahrzeug, vom Aufklärungsbike über den Tiberiumsammler bis hin zum Mammutpanzer, kann gefahren und mit all seinen Funktionen genutzt werden.

Für den eigentlichen Spielinhalt sorgen Missionen aus den *C&C*-Echtzeitstrategiespielen. Beispielsweise gab es eine Kommandomission, in der ein einzelner Fußsoldat die Karte aufklären und die NOD-Luftabwehr zerstören musste, um dem GDI-Flugverkehr Sicherheit zu gewähren. Genau diese Mission wird es auch in *Renegade* geben – mit dem bedeutenden Unterschied, dass der zuständige Soldat nicht indirekt aus der Vogelperspektive gesteuert wird, sondern direkt. So wird man dem Gegner Auge in Auge gegenüberstehen und nur mit ausgezeichneten Reaktionen und einem Talent für den Einsatz der Handfeuerwaffen eine Chance haben, die Mission zu bestehen. Auch auf andere altbekannte Missionen wird man in *Renegade* treffen: Ein GDI-Konvoi muss zu einem sicheren Zielort begleitet werden, wozu dem Spieler nur ein einzelner Orca zur Verfügung steht. Oder ein entführter Wissenschaftler soll aus den Klauen der NOD befreit werden: In einem nächtlichen Einsatz müssen zunächst vereinzelte Patrouillen ausgeschaltet werden, um anschließend den verwirrten Akademiker am panischen Davonlaufen zu hindern.

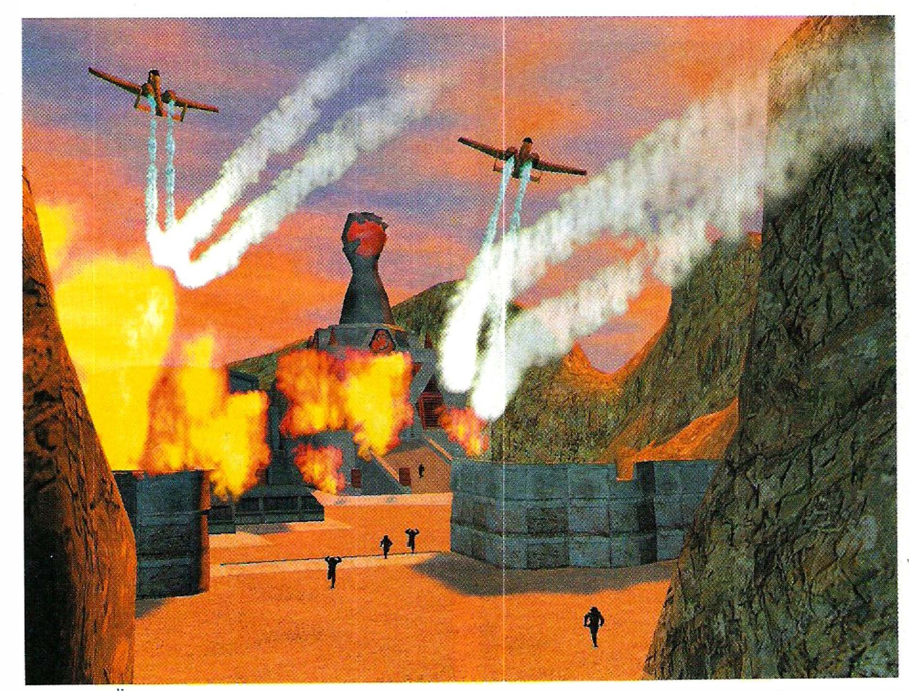
Für die Mehrspielermodi betreibt Westwood einen erfreulich hohen Aufwand. Selbstverständlich gibt es das Deathmatch, in dem zwei Teams mit jeweils bis zu 16 Mitspielern gegeneinander antreten. Für den ebenfalls obligatorischen Capture-the-Flag-Modus haben sich die Entwickler etwas Neues einfallen lassen: Capture Dr. Möbius. Dem Wissenschaftler wurde ein unberechenbares Verhalten verpasst, so dass er in jedem unbewachten Moment auf und davon rennen kann – was die Aufgabe, ihn in die eigene Basis zu bringen, erschwert.



STRASSENKAMPF Innerhalb der teils recht großen Städte muss man sich auch der Zivilisten erwehren.

Der kooperative Modus, der auf den Einzelspielerlandschaften stattfindet, steht leider nur zwei Spielern zur Verfügung. Wer mit sämtlichen Kollegen gleichzeitig kämpfen will, kann dies im so genannten *C&C*-Modus tun. Jede der beiden Parteien wird hier über eine funktionstüchtige Basis verfügen, die für die Produktion neuer Fahrzeuge und Waffen auf Tiberium angewiesen ist. Auf welche Weise man den Gegner nun bekämpft, bleibt dem Team überlassen: Rohe Gewalt, das Abschneiden der Tiberium-Versorgung oder die Übernahme fremder Gebäude – alle aus den Echtzeitstrategiespielen bekannten Taktiken werden einsetzbar sein.

Harald Wagner



FLAMMENHÖLLE Sobald die gegnerische Luftabwehr ausgeschaltet wurde, kann die Unterstützung von Bomberverbänden und Strahlenwaffen angefordert und mit ihrer Hilfe eine ganze Basis zerstört werden.

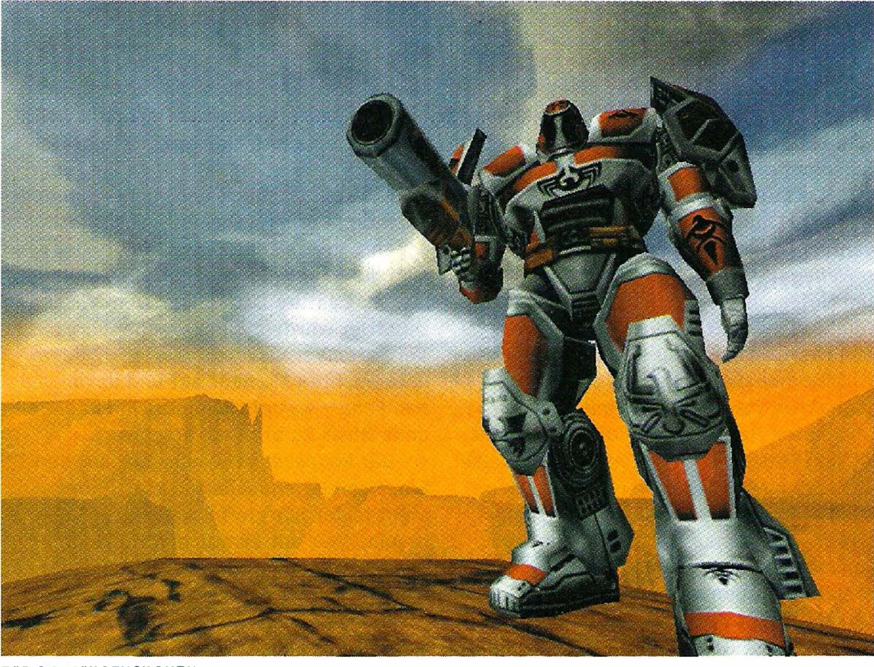


Der Krieg im Internet

Durchladen und entsichern! Mit neuen Waffen, verbesserter Optik und Bedienkomfort zieht Tribes 2 in die Schlacht.

■ ENTWICKLER **Dynamix** ■ ANBIETER **Havas Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Herbst 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

Kaum ein Onlinespiel war in seinem Genre so erfolgreich wie *Starsiege Tribes.* Die Kombination von Feuergefechten mit taktischer Finesse und ausgeklügelten Waffen hat dem actionreichen Mehrspielertitel auch hier zu Lande eine treue Fangemeinde beschert.



TOD IM MORGENGRAUEN Die Waffen und Spielfiguren in Tribes 2 wirken dank verfeinerter Technik und drastisch erhöhter Polygonenanzahl noch beeindruckender als im Vorgänger.

Tribes 2 macht da weiter, wo der Vorgänger an seine technischen Grenzen stieß. Dynamix kümmerte sich unter anderem um das optische Erscheinungsbild des Online-Klassikers. Sowohl die Landschaften als auch die Charaktere wurden einer Frischzellenkur unterzogen und erstrahlen in Teil 2 in neuem Glanz. Bestand ein Tribes-Charakter bisher aus maximal 500 Polygonen, so sollen im Nachfolger bis zu 1.500 Polygone pro Figur möglich sein. Das Ergebnis sind flüssigere und realistischere Animationen der Akteure. Außer einem zusätzlichen Stamm, den Bio-Derms, wurden für Teil 2 mehrere neue Bodenfahrzeuge entworfen: Neben dem Scout-Motorrad für die schnelle Aufklärung und einem leichten Angriffs-Panzer werden Sie einen schweren Truppentransporter steuern. Die Luftfahrzeuge sollen vom Vorgänger übernommen werden, präsentieren sich allerdings in verbessertem Look. Das Waffenarsenal soll ebenfalls aufgestockt werden. Mit einem zielsuchenden Raketenwerfer werden Sie zukünftig Ihre Gegner zur Verzweiflung bringen, reibungsloses Teamwork vorausgesetzt. Der Haken an dieser mächtigen Waffe ist nämlich der, dass das Projektil nur dann sein Opfer verfolgt und trifft, wenn ein anderer Spieler für Sie das Ziel während des gesamten Fluges anvisiert.

Besondere Aufmerksamkeit widmeten die Entwickler dem Bedienkomfort und dem Clan-Management. Buchstäblich jede Applikation, die zur Verwaltung eines Clans nützlich sein könnte, soll in das Spiel integriert werden. Nach eigenen Angaben gingen die Bemühungen hier so weit, dass Dynamix einen eigenen Web-Browser in das Spiel eingearbeitet hat. Neben Sprachübertragung, E-Mail und Internet-Telegrammen wird so auch die Verwaltung der claneigenen Webseiten möglich sein. Außer dem bekannten Mehrspielermodus wird *Tribes 2* erstmals die Möglichkeit bieten, offline gegen den Computer anzutreten. Die mitgelieferten Bots können zu Trainingszwecken ins Spiel eingebunden werden, gerade Neulingen soll so der Einstieg in die Online-Schlachten erleichtert werden.

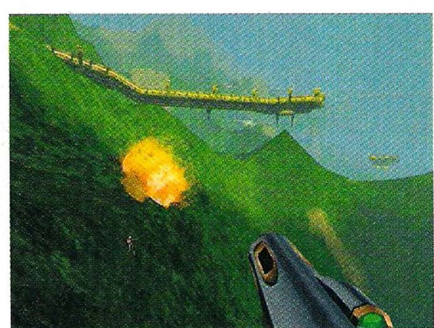
Sascha Gliss



AUGE IN AUGE Diese beiden Kontrahenten scheinen sich auf einen Showdown à la High Noon geeinigt zu haben. So nah sollten Sie Ihren Gegnern im Spiel allerdings nicht kommen.

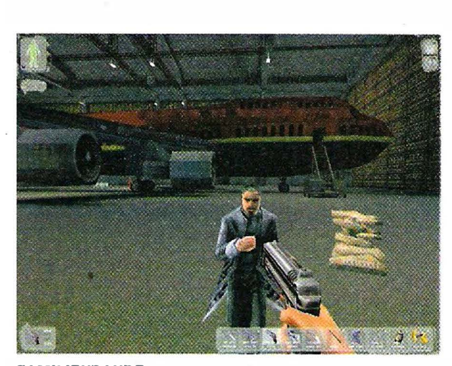


AUF DER CD-ROM!
Erkunden Sie die neue Technik des Online-Epos in unserem Video-Clip.

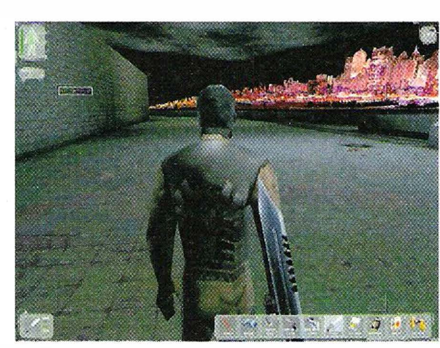


FEUERWERK Der Einsatz mächtiger Waffen wird von solch spektakulären Explosionen begleitet.

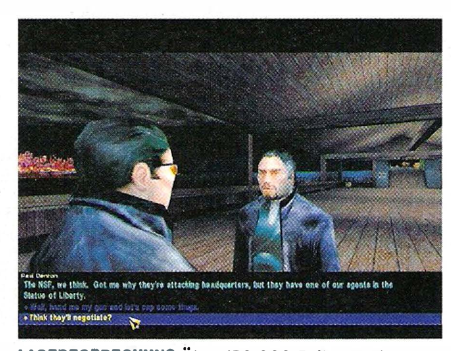




FAMILIENBANDE Ist sogar JC Dentons eigener Bruder in die teuflische Verschwörung verwickelt?



HINTERHÄLTIG Den Gegner lautlos zu überwältigen ist immer besser, als Aufmerksamkeit zu erzeugen.



LAGEBESPRECHUNG Über 150.000 Zeilen Text müssen für die Dialoge im Spiel übersetzt werden.

Das Weltuntergangsprojekt

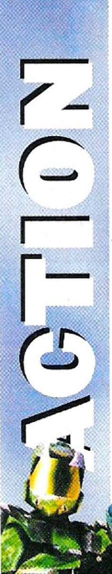
Geheimbünde, Verschwörungstheorien, Paranoia: In der Welt von Deus Ex ist nichts, wie es zunächst scheint.

■ ENTWICKLER **Ion Strom** ■ ANBIETER **Eidos** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Juli 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

Deus Ex **kombiniert die herausragenden Elemente einiger der besten Actionspiele miteinander: Die Cyberpunk-Atmosphäre von *System Shock 2*, die Spannung von *Half-Life* (dt.) und die Versteckspiele von *Dark Project 2* verwebt es zu einer düsteren Story, die an Filme wie *Blade Runner* erinnert. Entsteht hier das Action-Adventure des Jahres?**

Wem kann ich vertrauen? Diese Frage muss sich JC Denton, Spezialagent eines Anti-Terrorkommandos im Amerika der nahen Zukunft, immer öfter stellen, nachdem er während eines Standardauftrags zufällig auf die Spur eines internationalen Geheimbundes gestoßen ist. Die obskure Organisation hat sich offensichtlich vorgenommen, die Weltherrschaft zu ergreifen und hat hierzu schon Mitarbeiter in alle wichtigen Schichten der Gesellschaft eingeschleust – die Regierung eingeschlossen. Sie übernehmen die Rolle von Denton und versuchen, die teuflische Verschwörung aufzudecken und die Machenschaften des Geheimbundes zu stoppen, bevor es für Sie und die ganze Welt zu spät ist.

■ **CLEVERE KERLCHEN** Die Künstliche Intelligenz der Soldaten ist beachtlich. Oft besorgen sich die Gegner erst einmal Verstärkung, bevor sie sich auf einen Kampf einlassen.





KÖRPERWELTEN **Denton verfügt über Implantate, die seinen Körper leistungsfähiger machen.**



IN DER FALLE **In solche Situationen müssen Sie nicht unbedingt kommen. Oft gibt es mindestens eine Möglichkeit, den jeweiligen Auftrag ohne Anwendung von roher Waffengewalt zu lösen.**

Deus Ex benutzt eine verbesserte Version der Unreal-Engine und wird aus der Ego-Perspektive gespielt – trotzdem ist es weit mehr als „nur" ein weiterer 3D-Shooter. Während der 13 Missionen, die rund um den Erdball in Metropolen wie Hong Kong, New York oder Paris spielen, gewinnt Denton an Erfahrung, was sich auf wichtige Eigenschaften wie Lebenskraft, Stärke oder Geschicklichkeit auswirkt. Zudem verfügt der Spezialagent der Zukunft noch über Mikrochips, die in verschiedene Teile seines Körpers eingepflanzt wurden. Diese Implantate müssen permanent mit Energie versorgt werden und befähigen ihn zu besonderen Leistungen. So können Sie sich beispielsweise in völliger Dunkelheit per Infrarot Durchblick verschaffen, in Notsituationen extrem schnell laufen oder für kurze Zeit übermenschliche Kraftanstrengungen bewältigen. Auch im Umgang mit Waffen wird Ihr Charakter im Laufe der Zeit deutlich versierter. Mit dem Scharfschützengewehr einen Gegner anzupeilen ist für Denton anfangs noch eine im wahrsten Sinne des Wortes wackelige Angelegenheit. Erst mit steigender Erfahrung entwickelt er eine ruhigere Hand, die das Ausschalten von Feinden aus größerer Entfernung möglich macht.

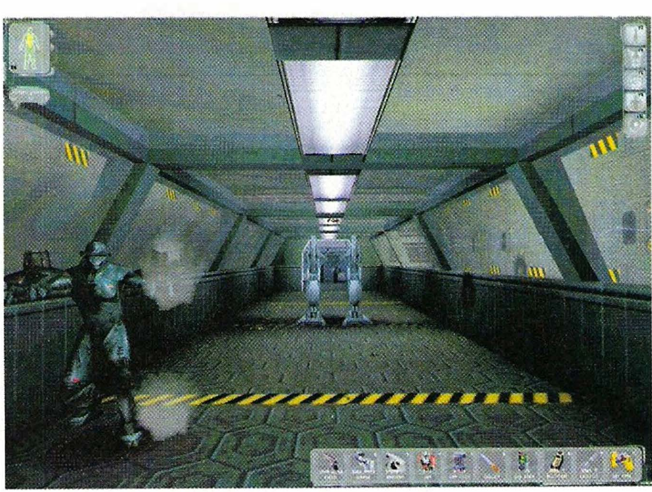
Deus Ex garantiert Ihnen als Spieler größte Handlungsfreiheit. Für jedes Problem und jede Situation gibt es prinzipiell mehrere Lösungsmöglichkeiten: Ob Sie als draufgängerischer Typ gegnerische Soldaten mit Hilfe von Uzis, Revolvern oder sogar Raketenwerfern ausschalten oder lieber bedächtig und in alter *Dark Project*-Manier von Schatten zu Schatten schleichen und Feindkontakt vermeiden, ist allein Ihre Entscheidung. Beide Wege führen früher oder später zum Erfolg; allzu brutales Vorgehen bestraft das Programm allerdings in vielen Fällen dadurch, dass sich in den umfangreichen Levels immer weniger Waffen und Munition finden. Auch im Umgang mit den zahlreichen Sicherheitssystemen und Computern, die in den meisten Gebäuden installiert sind, ist eher Köpfchen gefragt. Natürlich können Sie eine Überwachungskamera im Zweifelsfall auch einfach mit einer gezielt geworfenen Granate in tausend Stücke zerbersten lassen – eleganter und sicherer ist es aber, sich mit den entsprechenden technischen Kenntnissen in das elektronische Steuerungssystem einzuhacken und gleich die entsprechenden Schaltkreise lahmzulegen. Die Möglichkeiten, die sich dem Spieler im Laufe der Handlung bieten, sind dermaßen vielfältig, dass sich Einsteiger vielleicht zunächst überfordert fühlen dürften: Computer manipulieren, Gespräche führen, Kämpfe bestreiten, Gegner beschatten, Roboter austricksen – in der düsteren Zukunftswelt des JC Denton gibt es fast nichts, was man nicht ausprobieren kann.

Auch optisch hat *Deus Ex* einiges zu bieten: Dank einer stark verbesserten Version der Unreal-Technologie gibt es neben bombastischen Explosionen, detaillierten Texturen und einigen netten Lichteffekten auch extrem flüssige und realistische Animationen zu sehen: Getroffene Gegner halten sich das verwundete Körperteil, riesige Kampfroboter stampfen quietschend durch die Innenstadt und bei Nahaufnahmen kann man beobachten, dass die Charaktere lippensynchron sprechen.

Andreas Sauerland



MASCHINENPARK **Gegen die Roboter haben Sie auf solche Entfernung keine Chance. Andererseits agieren die Kolosse nicht besonders clever.**



GROSSANGRIFF **Viel Feind, viel Ehr'. Bei dermaßen viel Feind sollte man allerdings lieber so schnell wie möglich die Flucht ergreifen und das Weite suchen.**



Der stählerne Einzelkämpfer

Action-Fans aufgepasst! Konami kündigt den Konsolen-Welterfolg Metal Gear Solid für den PC an.

■ ENTWICKLER **Konami** ■ ANBIETER **Konami** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **3. Quartal 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

Spezialagent Solid Snake steht vor seiner bisher größten Aufgabe: In seinen geübten Händen liegt das Schicksal unseres blauen Planeten. Nachdem *Metal Gear Solid* auf der PlayStation alle Rekorde gebrochen hat, bedient Konami schon bald den PC-Markt mit einer deutlich aufgewerteten Version.

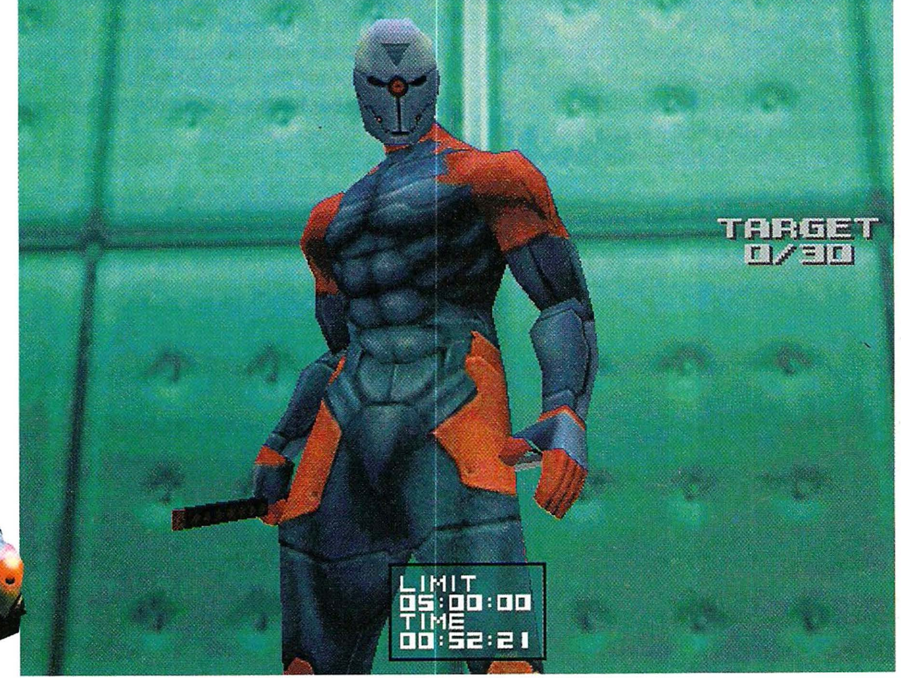
Durchgeknallte Terroristen haben ein Nuklear-Waffen-Depot in Alaska geknackt und drohen mit dem atomaren Holocaust. Ex-Special-Forces-Kämpfer Solid Snake bleiben 24 Stunden, um die Basis zu infiltrieren und die Truppen des größenwahnsinnigen Ninja mit List und Tücke auszuschalten. Und listig muss der Spieler wahrhaftig sein: Die Computergegner in *Metal Gear Solid* sind alles andere als dummes Kanonenfutter und reagieren selbst auf kleinste Anzeichen von Ärger äußerst aggressiv. Ganz ähnlich wie in *Commandos* verfügt jeder Gegner über einen bestimmten Sichtbereich, aus dem sich Snake tunlichst heraushalten sollte. Kommt er unvorsichtigerweise doch einem der Gegner unter die wachsamen Augen, nehmen diese sofort die Verfolgung auf. Im schlimmsten Fall halten die Bösewichter allerdings einen respektvollen Abstand zum Helden und treiben ihn in den schmalen Korridoren des Waffen-Depots mit Handgranaten und ähnlich unerfreulichem Kriegsgerät in die Enge.



TARNUNG IST ALLES Da die Wächter vorgegebene Wege patrouillieren, kann sich Snake an den meisten vorbeischleichen oder sich vor ihnen verstecken, ohne seine Waffe zu ziehen.

Dank aufgebohrter Technik erstrahlt *Metal Gear Solid* auf dem PC in hochauflösender Grafik, die mit dem Original auf der PlayStation nicht mehr viel gemein hat. Standardmäßig betrachten Sie das Geschehen aus der Außenperspektive, auf Wunsch steht aber auch eine Egoansicht zur Verfügung. Neben den durch die Story verbundenen Missionen spendieren die Entwickler von Konami PC-Besitzern mehr als 200 weitere Aufträge, die für die PlayStation nur als *VR-Missions*-Zusatzdisk zu haben waren. Insgesamt kommt *Metal Gear Solid* somit auf die rekordverdächtige Zahl von über 300 Einzelmissionen. Einige dieser Zusatzmissionen dienen Snakes Waffentraining: Hier üben Sie den Umgang mit mehr als 30 verschiedenen Gegenständen, die Sie im Spiel gegen Ihre Feinde einsetzen. Vom Nachtsichtgerät über Maschinengewehre bis hin zur ausgewachsenen Boden-Luft-Rakete schleppt der Superagent so ziemlich alles mit, was der moderne Terroristenbekämpfer benötigt.

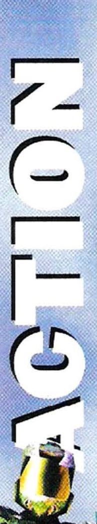
Sascha Gliss



INTIMFEIND Der ominöse Cyborg-Ninja: Weltvernichter in spe und Solid Snakes Intimfeind. In einer Bonusmission der PC-Version werden Sie in die Haut des wahnsinnigen Superschurken schlüpfen.



MEIN HELD Solid Snake macht auf dem PC eine wesentlich bessere Figur als auf der PlayStation.





MESSEBERICHT

Wickis axtschwingender Bruder

Rune verbindet brachiales Kampfgetümmel mit den Geheimnissen der nordischen Mythologie.

■ ENTWICKLER **Humanhead** ■ ANBIETER **Take 2** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **August 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

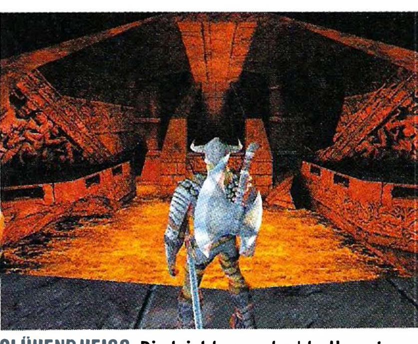
Ob es nun die nordischen Götter sind, der Erfolg von ABBA oder die fehlenden Schrauben bei Ikea-Regalen: Einige skandinavische Mythen bleiben Mitteleuropäern wohl ewig ein Rätsel. Dank *Rune* wird dem geneigten Spieler demnächst wenigstens ein tiefer Einblick in die geheimnisvolle Welt der Wikinger gewährt.

Und in der ging es zuweilen ziemlich hart zu, was auch der milchgesichtige Wikinger-Bubi Ragnar erfahren muss. Nach bester Tradition will er in den Kreis der Kämpfer aufgenommen werden. Wie es bei den rauen Kriegern Sitte ist, muss er dafür große Heldentaten vollbringen. Also erkunden Sie in der Rolle von Ragnar die geheimnisvolle Welt der nordischen Mythologie, immer auf der Suche nach Ruhm und Ehre. Auf seinen Reisen entdeckt Ragnar, dass die „Dunklen Wikinger" alle anderen Stammesbrüder vernichten wollen. Dieses hinterhältige Unterfangen zu stoppen, ist letztendlich der Weg zum Ruhm. Da es an jeder Ecke nur so von Monstern und Feinden wimmelt, machen Sie hauptsächlich das, was man von einem Wikinger erwartet: Kämpfen, bis die Wände wackeln. So bahnen Sie sich waffenschwingend den Weg durch unterirdische Höhlen und mächtige Berge. Gelegentliche Sprungeinlagen kommen zwar vor, sollen aber durch die einfache Steuerung nicht zur Geduldsprobe ausarten: Mit den Richtungstasten bewegen Sie Ihren Wikinger, in Kombination mit den Maustasten ergeben sich verschiedene Schlagtechniken. Darüber hinaus sollen auch einige effektive Schlagkombinationen möglich sein. Als Waffen können Sie Schwerter, Kriegshämmer und riesige Äxte auf Ihre Widersacher niederprasseln lassen. Und sollten Sie gerade keine echte Waffe zur Hand haben, tut es zur Not auch ein anderer Gegenstand, wie zum Beispiel eine Fackel oder ein Knochen. Ragnar sehen Sie übrigens aus der bewährten *Tomb Raider*-Perspektive, womit auch im größten Kampfgetümmel die Übersicht nicht verloren geht. *Rune* fällt sehr actionlastig aus, wurde aber auch mit einer abenteuerlichen, linearen Hintergrundstory und einfachen Rätseln gewürzt. In einigen Situationen ist daher Köpfchen statt Gewalt die bessere Variante. So kommen Sie beispielsweise zu einem Raum, in dem es von Feinden nur so wimmelt. Wenn Sie das Seil des Kerzenhalters kappen, überwältigen Sie mehrere Gegner auf einmal und ersparen sich so einen schwierigen Kampf. Als originelles Feature bauten die Entwickler einen Berserkermodus ein. Schalten Sie mehrere Gegner in einer bestimmten Zeitspanne aus, steigt die so genannte Blutrausch-Skala. Erreicht diese ihr Maximum, wird der Berserkermodus aktiv. Für kurze Zeit sind Ragnars Angriffe dann schneller und wirkungsvoller.

Florian Stangl



WILDES GEMETZEL **Nicht nur Monster, sondern auch hinterhältige Stammesbrüder wollen Ragnar an den Hörnerhelm. Mit einem monströsen Schwert hält sich der Held die Feinde vom Leib.**



GLÜHEND HEISS **Die leicht angestaubte Unreal-Engine produziert immer noch recht nette Effekte.**



EISKALT ERWISCHT **Dieses mächtige Monster will garantiert keine Schneeballschlacht veranstalten. Ragnar zeigt dem Biest aber gleich einmal, wo der Hammer hängt.**

ACTION



MESSEBERICHT

Die Abenteuer-Highlights

Guybrush kehrt zurück, Origin überrascht die Konkurrenz und Diablo 2 steht kurz vor der Veröffentlichung. Für Rollenspieler und Abenteurer war die E3 das reinste Mekka, obwohl sich einige Änderungen für das Genre andeuteten.

Nichts bleibt, wie es war. Über die herausragenden Titel unter den Abenteuer- und Rollenspielen haben Sie größtenteils schon bei uns gelesen – die Zahl der Neuankündigungen war merklich geringer als in anderen Genres. Das liegt zum einen vor allem an den immens hohen Entwicklungszeiten, zum anderen am aktuellen Trend, 3D-Grafik und Internetunterstützung einzubauen. Viele der alten Serien wie *Ultima* oder *Might & Magic* werden eingestellt, um Raum zu schaffen für neue Online- oder 3D-Ableger. Rollenspiele light wie *Diablo 2* sind grundsätzlich in der Minderheit; große Kaliber mit Tiefgang und wochenlangem Spielspaß sind es, was auch PC-Games-Leser fordern. Die Hersteller scheinen das eingesehen zu haben und gehen größtenteils eigene Wege, um sich von den Konkurrenten zu unterscheiden. Bis die neuen Rollenspiel-Hits erscheinen, wird Ihnen sicher nicht langweilig werden: *Vampire*, *Diablo 2* und *Baldur's Gate 2* stehen bereits in den Starlöchern und auch der Herbst/Winter 2000 wird spannend. Dann sollen *Icewind Dale*, *Anachronox* und *Pool of Radiance 2* erscheinen. Positiv bewerten wir den Versuch von 3DO, mit der eingekauften LithTech-Engine von Monolith (*Shogo*) die Entwicklungszeiten für *Legends of Might & Magic* zu verkürzen. Überraschenderweise nicht im Mittelpunkt standen die Online-Rollenspiele, die hinter den Einzelspielerprodukten versteckt wurden. Neben *Shadowbane*, das in Deutschland von Swing Entertainment angeboten wird, waren das *Anarchy Online* sowie *Big World*, *Horizons* und *Death Dealer*. Die meisten dieser Spiele befinden sich in einem noch sehr frühen Entwicklungsstadium und werden voraussichtlich erst in ein bis zwei Jahren erscheinen. Auch hier geht der Trend eindeutig zu 3D-Titeln, für die *Ultima Worlds Online: Origin* die Messlatte deutlich höher gelegt hat. Nichts zu sehen war dagegen von *Star Wars Online* oder Neuerungen für Verants erfolgreiches *Everquest*-Universum. Schade für Freunde des klassischen Adventures, dass außer *Escape from Monkey Island* kein wirklich überzeugendes Adventure gezeigt wurde.

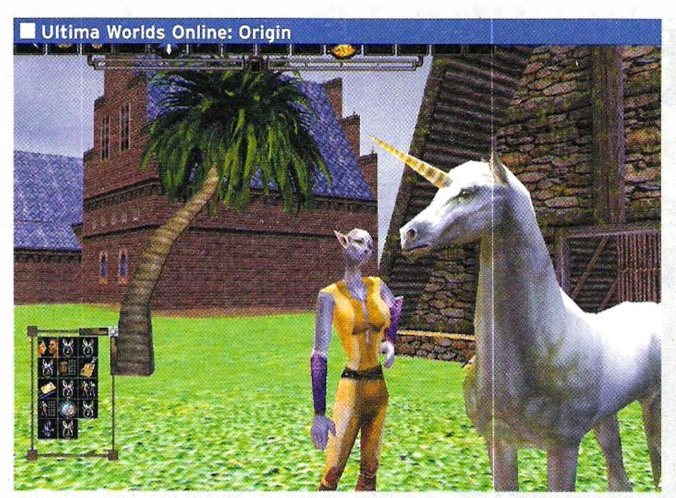
Florian Stangl



AUF DER CD-ROM!
Bestaunen Sie die E3-Highlights in unserem Videoreport.

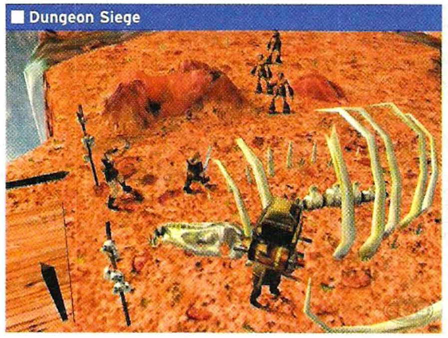
■ BLACKTHORNES RÜCKKEHR
Ultima Worlds Online: Origin ist der neue Titel von Ultima Online 2. Nachdem Electronic Arts seine Tochter Origin dem neu gegründeten Label EA Games einverleibte, ist der Spieletitel UWO: Origin eine kleine Hommage an das legendäre Label, das einst Richard „Lord British“ Garriott gründete.

ABENTEUER


Ultima Worlds Online: Origin

1. FÜR VIELE MESSEBESUCHER war es eine unangenehme Überraschung, als plötzlich der Internetzugang des Convention Center zusammenbrach. Für Origins Entwickler, die in einem kleinen Raum *Ultima Worlds Online: Origin* (früher: *Ultima Online 2*) präsentierten, war es die beste Möglichkeit, dem staunenden Publikum die Leistungsfähigkeit ihrer Software zu demonstrieren. Mit einem eilig herbeigeschafften 28.8-Modem verbanden sie ihren Rechner mit der Firmenzentrale in Austin und spielten mit den dortigen Kollegen, als sei nichts gewesen. Dadurch zeigten sie eindrucksvoll, dass sie das lästige Problem mit hohen Verzögerungen (Lag) hervorragend im Griff hatten. Außerdem wurde klar, dass die beinahe unglaubliche Grafik des Spiels in Echtzeit dargestellt wird und keinesfalls vorberechnet ist. Die Entwickler tanzten mit ihren Kollegen, verdroschen mit unglaublich animierten Sprung-Tritt-Kombinationen riesige Monster und überboten sich gegenseitig im wilden Schwertfuchteln. Mit *UWO: Origin* erwartet uns offensichtlich das bislang beste Online-Rollenspiel, das *Everquest* erschreckend alt aussehen lässt.

■ **Anbieter: Origin** ■ **Termin: 1. Quartal 2001**


Dungeon Siege

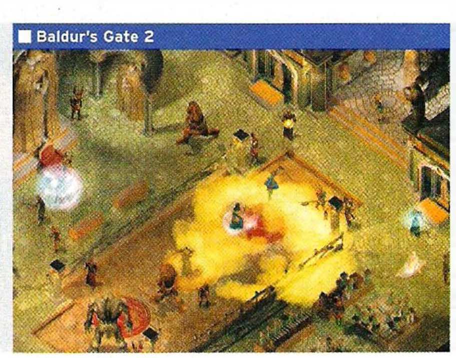
2. DESIGNER CHRIS TAYLOR ÜBERZEUGTE nicht nur durch seine unterhaltsame Präsentation, sondern auch durch die elegante Steuerung, die fantastische Grafik und die Spieltiefe von *Dungeon Siege*. Das Versinken in fantastische Welten war nie schöner als bei diesem überragenden Titel!

■ **Anbieter: Microsoft** ■ **Termin: 2. Quartal 2001**


Diablo 2

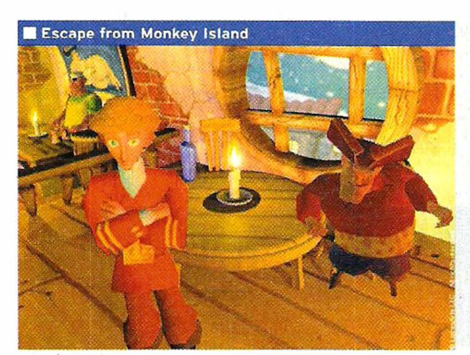
3. VIEL NEUES WAR AUF DER E3 NICHT ZU SEHEN – zum Glück! Denn das bedeutet, dass *Diablo 2* tatsächlich schon im Juli in den Läden stehen wird. Einstimmige Aussage der Entwickler: Das Spiel ist fertig, jetzt müssen nur noch die Battle.net-Server weltweit stehen. Das Warten hat ein Ende.

■ **Anbieter: Blizzard** ■ **Termin: Juli 2000**


Baldur's Gate 2

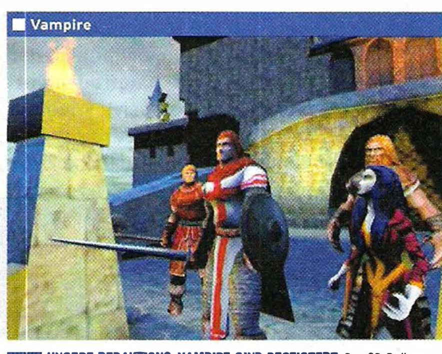
4. UND NOCH EINE GUTE NACHRICHT: Auch *Baldur's Gate 2* ist so gut wie fertig und soll ebenfalls im Juli auf den Markt kommen. Schön, dass die Entwickler das bewährte Spielprinzip nicht sinnlos umkrempelten, sondern nur kleine Ärgernisse des Vorgängers (Steuerung, Auflösung) beseitigten.

■ **Anbieter: Interplay** ■ **Termin: Juli 2000**


Escape from Monkey Island

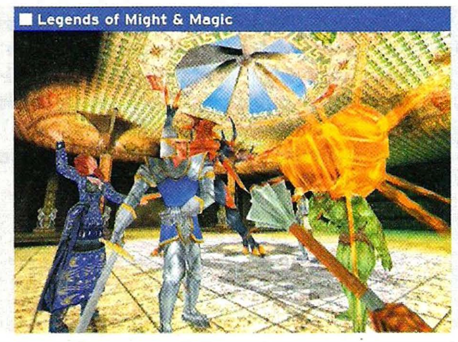
5. ZUGEGEBEN, auch wir mussten erst den neuen 3D-Look von Guybrush verdauen. Doch der beliebte Humor der Adventure-Serie ging nicht verloren und die Rätsel sind ebenfalls wieder so abgefahren wie die zahlreichen Konversationen. Auch die erweiterte *Grim Fandango*-Engine gefällt.

■ **Anbieter: LucasArts** ■ **Termin: Dezember 2000**


Vampire

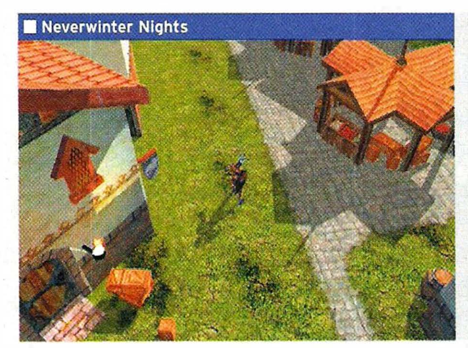
6. UNSERE REDAKTIONS-VAMPIRE SIND BEGEISTERT: Das 3D-Rollenspiel mit der genialen Story soll schon im Juli erscheinen. Besonders freuen wir uns auf den originellen Mehrspielermodus, mit dem die Blutsauger voraussichtlich ihr ohnehin schon langes Leben weiter verlängern.

■ **Anbieter: Activision** ■ **Termin: Juli 2000**


Legends of Might & Magic

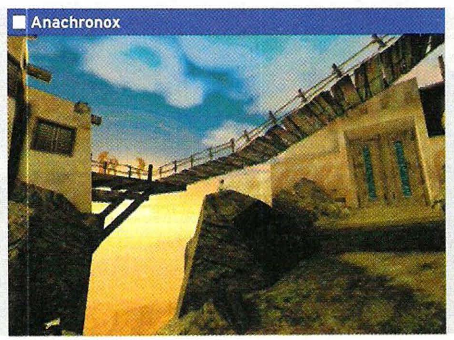
7. 3DO HAT ENDLICH EINGESEHEN, dass auch Rollenspieler zeitgemäße Grafiken verdienen. Dank der lizenzierten LithTech-Engine sieht *Legends* nicht nur traumhaft aus, sondern wird auch eine überarbeitete Bedienung vorweisen. *M&M*-Fans dürfen sich auf eine neue Ära freuen!

■ **Anbieter: 3DO** ■ **Termin: 1. Quartal 2001**


Neverwinter Nights

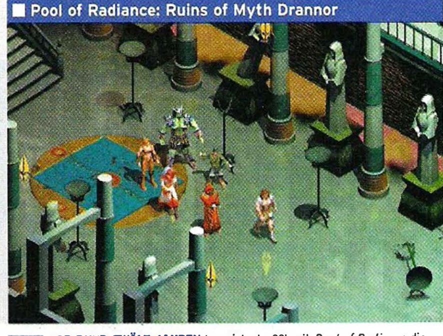
8. ZUSAMMEN MIT DUNGEON SIEGE sieht *Neverwinter Nights* am besten aus. Die modifizierte Grafikengine von *MDK 2* und der zusätzliche Mehrspieleraspekt heben *Neverwinter Nights* deutlich von vielen Konkurrenten ab. Solospieler freuen sich auf eine umfangreiche Kampagne.

■ **Anbieter: Interplay** ■ **Termin: 2. Quartal 2001**


Anachronox

9. TOM HALLS ABGEFAHRENES 3D-ROLLENSPIEL sieht immer besser aus. Der Versuch, ein lebendiges Universum für Einzelspieler zu erschaffen, scheint gelungen. Vor allem die Mimik der vielen Charaktere sorgt dafür, dass der Spieler schnell in der düsteren Science-Fiction-Welt versinkt.

■ **Anbieter: Eidos** ■ **Termin: 3. Quartal 2000**


Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

10. VOR RUND ZWÖLF JAHREN begeisterte SSI mit *Pool of Radiance* die Rollenspieler. Der Nachfolger wird von Teilen des ursprünglichen Teams entwickelt und erinnert optisch an *Diablo 2*, spielerisch wird aber deutlich mehr Tiefgang geboten – 80 Stunden Spielspaß sind geplant.

■ **Anbieter: Mattel Interactive** ■ **Termin: 4. Quartal 2000**



MESSEBERICHT

Wenn die Schatten erwachen

Als blasses Nachtschattengewächs schleichen Sie in Vampire Blut leckend durch Friedhöfe und Diskotheken.

■ ENTWICKLER **Nihilistic Software** ■ ANBIETER **Activision** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Ende Juni** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**



MODERN TALKING In einem Londoner Freudenhaus ist Christof mit zwei neuen Freunden auf der Suche nach einem Vampirclan, der von der Zuhälterei lebt. Vampire spielt im Mittelalter und der heutigen Zeit.

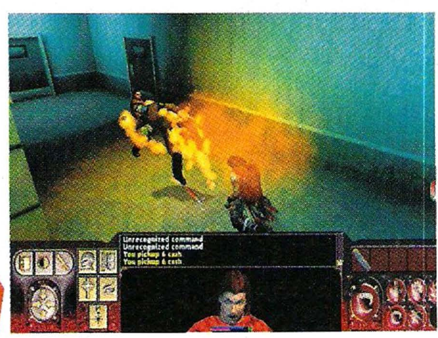
Vampire sind Geschmackssache. Manche würden in den Horrorlegenden am liebsten baden, anderen gewinnen Eckzähne und Holzkreuze nichts als ein verächtliches Naserümpfen ab. Über die Qualität des bisskräftigen Action-Rollenspiels von Nihilistic kann indes nicht gestritten werden: Die Maskerade wird ein Fest!

V *ampire* - fast fertig, ehrlich! - vermischt kurze Gruselepisoden, eine ergreifende Liebesgeschichte und schnelle Massenprügeleien á la *Diablo* zu einem Rollenspiel, das zu verpassen einer Todsünde gleichkäme. Bald wird deswegen gepfählt, dass sich die Sargnägel biegen.

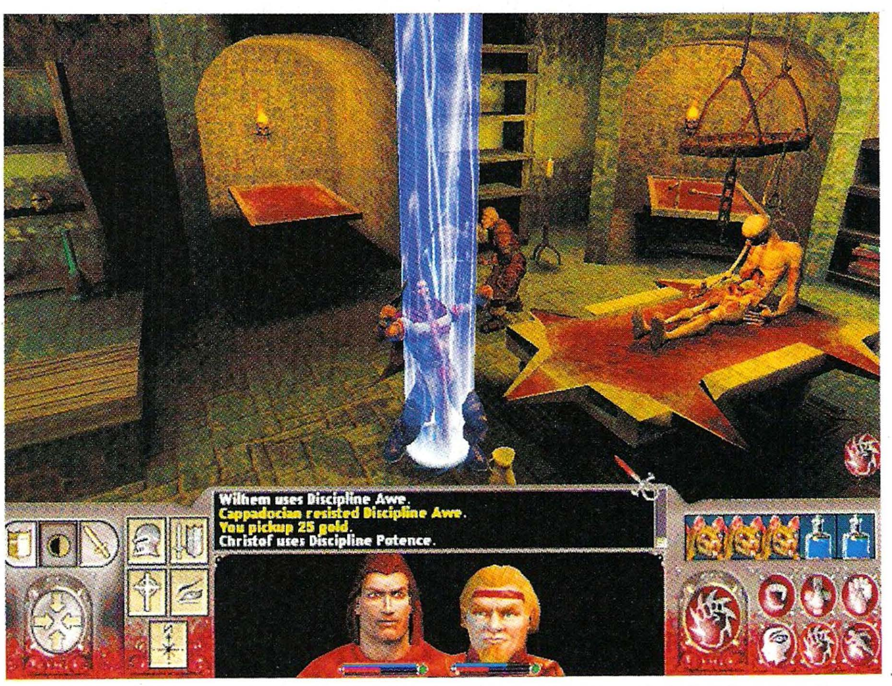
Eskortiert von maximal drei anderen Beißern, ziehen Sie als Christof durch die Mittelalterstädte Prag und Wien, später durch die modernen Metropolen London sowie New York. Während das Ambiente, die Mitvampire und die Waffen buchstäblich mit der Zeit wechseln, bleibt sich der Ablauf gleich: bei Bedarf Jungfrauenblut schlürfen, ansonsten aggressive Widersacher wie Skelette, Golems, Nekromanten, Polizisten, Soldaten, Punks oder Exorzisten über den Jordan hüpfen lassen. Verknüpft werden die Streifzüge durch Höhlen, Kellergewölbe, Hochhäuser und Hafenanlagen mittels gekonnt inszenierter Storysequenzen samt witziger Dialoge. Drei Tasten genügen, um Ihren Vampir zu einer Vielzahl von Aktionen anzutreiben: Er kann nicht nur Instrumente vom Breitschwert bis zum Granatwerfer auf zwei unterschiedliche Weisen einsetzen, sondern genauso von Fähigkeiten aus dem Jenseits profitieren: So ist Christof - jeweils für eine kurze Phase - imstande, seine eigenen Reflexe zu beschleunigen, sich Werwölfe und Schlangen an die Seite zu zaubern oder Feinde telepathisch zu manipulieren. Insgesamt wird er auf 65 zauberähnliche Disziplinen kommen, muss diese allerdings stufenweise lernen. Im Verhalten der Feinde erkennt man bereits nach dem ersten Abtasten Unterschiede: Während tumbe Riesen blind losprügeln, attackieren Wutzelzwerge in Rudeln und ziehen sich im Verletzungsfall wehleidig zurück.

Vor allem die Grafik bietet ein erstklassiges Schauspiel: Multiple Lichtquellen und Echtzeitschatten sorgen für Stimmung in den Gewölben, das Sternenmeer über den Städten regt zum Philosophieren an und die Architektur lässt den Betrachter oft überrascht nach Luft schnappen. Wenn die Macher im Endspurt nicht rundum alles verbocken, taucht mit *Vampire* eine absolute Perle auf!

Daniel Ch. Kreiss



FACKELLÄUFER Dieser Vasall des Bösen stellt sich ganz als Feuerspender zur Verfügung.



DER ERLEUCHTETE Eine der einfacheren Vampirdisziplinen erhöht Reflexgeschwindigkeit sowie Schlagkraft für kurze Zeit - und macht sich ziemlich gut auf Fotos. Das Repertoire an Zaubersprüchen ist groß.

ABENTEUER



■ **GRABSCHÄNDER** Wer in fremder Leute Gräbern herumschnüffelt, braucht sich über einen Angriff von Skelettarmeen nicht zu wundern.

Im Kerker sind die Teufel los

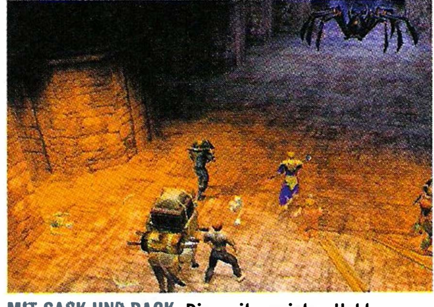
Mit frischen Ideen und zeitgemäßer Technik hat Dungeon Siege bereits jetzt die Herzen der Fachpresseleute erobert.

■ ENTWICKLER **Gas Powered Games** ■ ANBIETER **Microsoft** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **2. Quartal 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

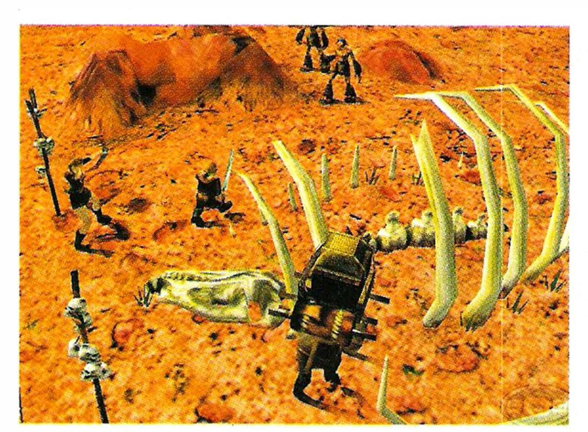
Was *Vampire* für das handlungsorientierte Rollenspiel ist, dürfte *Dungeon Siege* für die Action-Variante des Genres werden: die große Hoffnung auf eine spannende Reise durch märchenhafte Landschaften und albtraumhafte Kerker – und das alles in bester 3D-Qualität.

Auch wenn alle Welt auf die Veröffentlichung von *Diablo 2* wartet, sieht der voraussichtliche Bestseller im direkten Vergleich mit *Dungeon Siege* altbacken aus. Nicht nur aufgrund der vielen hilfreichen Features (siehe Ausgabe 5/2000), sondern vor allem wegen der großartigen Technik kann sich der *Diablo 2*-Herausforderer als schmackhafter Brocken präsentieren. Das kleine Entwicklerteam unter Leitung von *Total Annihilation*-Schöpfer Chris Taylor hat sich nämlich darum bemüht, die Landschaften so prächtig wie möglich zu gestalten: Üppig bepflanzte Hügelchen gehen sacht über in schroffe Geröllfelder, die Ihre Helden hinaufklettern müssen, um erschöpft am Rande einer unendlich tief erscheinenden Schlucht innezuhalten. Es stehen auch zahlreiche Besuche in den Kerkern des riesigen Fantasy-Reiches auf dem Programm, wobei es sich hier um finstere Labyrinthe tief unter der Erde handelt, in denen so mancher Unhold seinem Tagewerk als Heldenschreck nachgeht.

So famos die vollständig in 3D gestaltete Umgebungsgrafik erscheint, so überzeugend hat das Entwicklerteam die Bewegungen der Spielfiguren in Szene gesetzt: Für jede Waffe gibt es eine aufwendig programmierte Animationsroutine, die umso schöner anzusehen ist, als das Design der teils axtschwingenden Recken eine Reihe von Details erkennen lässt. Durch die völlig frei bewegliche und stufenlos zoombare Kamera betrachten Sie sich Ihren Helden aus nächster Nähe und können so die feinen Gesichtszüge bewundern. Kämpfen Sie mit einem Zauberer, dann wird dessen magisches Talent spektakuläre Lichteffekte zu Tage fördern, wobei sich etwa der Widerschein eines abgeschossenen Feuerballs auf der Rüstung des Schwertkämpfers spiegelt. Trotz der aufwendigen Technik soll der von Entwicklungsleiter Taylor in Aussicht gestellte



MIT SACK UND PACK Die weitgereisten Helden samt Esel begegnen einer Riesenspinne.


KONFEKTIONSWARE Menschenschädel auf Stangen als Türpfosten zeugen zumeist nicht von großer Gastfreundschaft.

Editor so einfach zu bedienen sein, dass selbst absolute Laien damit in der Lage sein werden, eigene Szenarien zu gestalten.

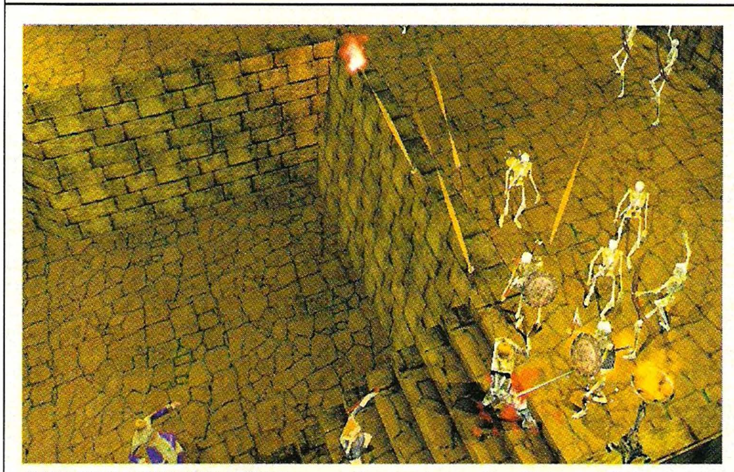
Der Spielverlauf ist der wegweisenden Technik ebenbürtig. Sie ziehen mit einem Helden à la *Diablo* durch eine feindlich gesinnte Welt und plagen sich nicht viel mit Gesprächen ab, sondern erkunden die nähere Umgebung und dezimieren die stattliche Anzahl an feindlichen Kreaturen. Dabei können Sie mitunter durch Zufall in einen anderen Abschnitt der Welt gelangen, etwa dann, wenn Sie von einer Brücke in einen reißenden Fluss fallen und von der Strömung an das Ufer einer bedrohlichen Höllenwelt gespült werden. Haben Sie Angst, allein auf große Fahrt zu gehen, dann können Sie bis zu neun Mitstreiter anwerben. Dies ist sowohl im umfangreichen Einzelspielermodus als auch in der Mehrspielerkampagne möglich, an der Sie ebenfalls über die Server bestimmter Internet-Anbieter, zum Beispiel Microsoft Gaming Zone, teilnehmen können. Im Einzelspielermodus werden Sie allerdings mit ähnlich klugen Mitstreitern rechnen dürfen, da die Entwickler den einzelnen Figuren ein Höchstmaß an Selbstständigkeit zugestanden haben. Wie in einigen Echtzeitstrategietiteln ist es möglich, dass Sie einem Bogenschützen den Befehl erteilen, im Hintergrund zu bleiben, um seinen Genossen Rückendeckung zu geben. Für Ihre Gegenstände, die Sie im Laufe der Reise aufsammeln, steht Ihnen ein Packesel zur Verfügung, in dessen Körben Sie Gold, Waffen und magische Gegenstände verstauen können. Bevor Sie sich ins Abenteuer stürzen, müssen Chris Taylor und seine Jungs allerdings noch eine Menge Monster modellieren.

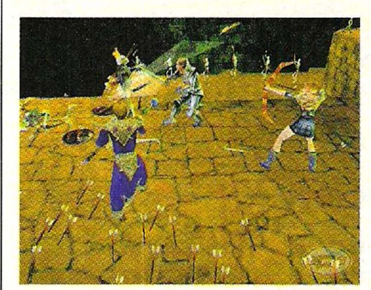
Peter Kusenberg

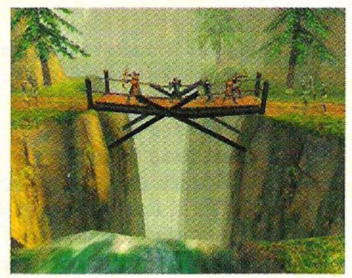
Die ungeheure Flexibilität des Programms ermöglicht es unter anderem, dass man sich nach Lust und Laune eigene Szenarien entwirft.

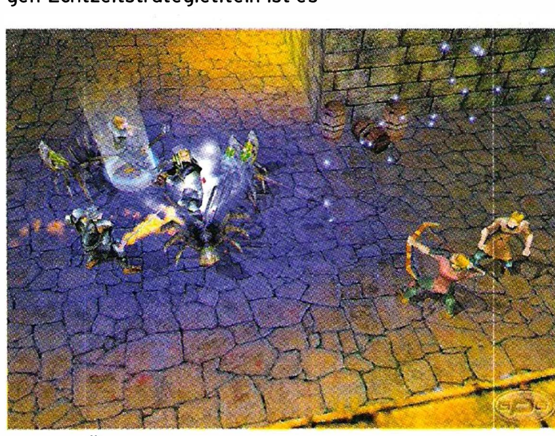
Eine Frage des Blickwinkels

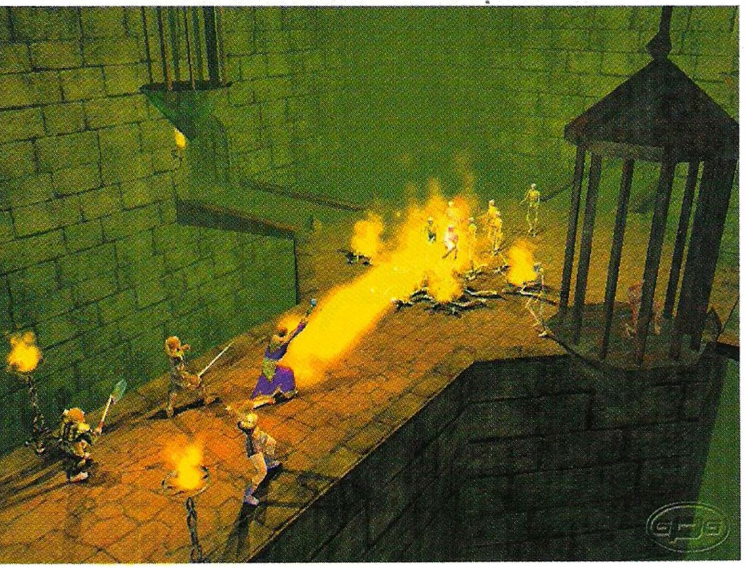
Die Ansicht ist völlig dreh- und zoombar. Sie dürfen die Kamera sogar frei bewegen, ohne dabei Rücksicht auf Ihre Truppe nehmen zu müssen.


ALLES GUTE KOMMT VON OBEN Konservative Geister werden die isometrische Ansicht bevorzugen, die sie in Diablo kennen und lieben gelernt haben.


AUF TUCHFÜHLUNG Während der Actionszenen zoomen Sie nah heran.


VISIONÄR Größere Distanz zum Spielgeschehen verschafft taktische Vorteile.


KAMMERJÄGER Riesenspinnen machen den Helden zu schaffen – oder besser: Die Helden machen den Riesenspinnen zu schaffen.


PAELLA CON PIMIENTO Gut, wenn man einen Zauberer in seiner Truppe hat, der gerne scharf zu speisen pflegt: Einmal ausatmen – und die Feinde werden geröstet.



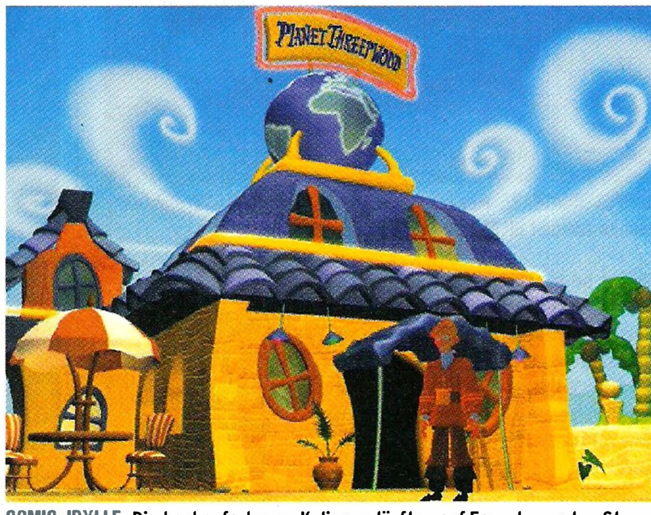
Piraten und andere Inselaffen

In seinem vierten Abenteuer entdeckt Guybrush Threepwood endlich die dritte Dimension.

■ ENTWICKLER **LucasArts** ■ ANBIETER **THQ** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Dezember 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**



KARRIERESPRUNG Das permanent plappernde Verkaufsgenie Stan leitet mittlerweile eine florierende Agentur für Zeitarbeitsvermittlung.



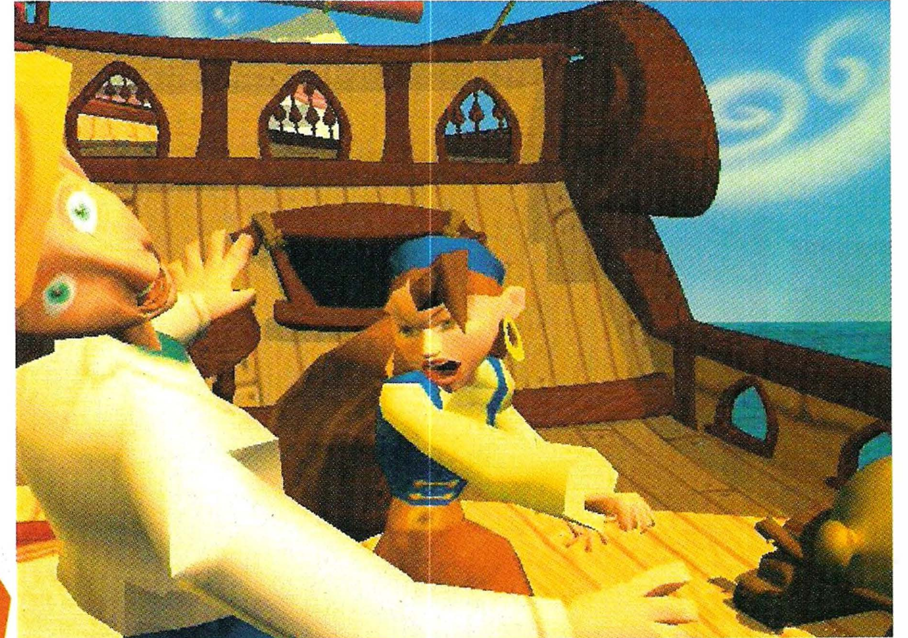
COMIC-IDYLLE Die bonbonfarbenen Kulissen dürften auf Fans der ersten Stunde etwas ungewohnt wirken, entwickeln aber einen ganz eigenen Reiz.

Von wegen „verflixtes siebtes Jahr": Bei Guybrush Threepwood beginnen die Probleme direkt nach den Flitterwochen. Kaum sind der Pirat und seine Gattin aus dem Urlaub zurückgekehrt, geht das Theater los: Elaine wurde für tot erklärt, ein Politiker versucht, die Macht zu übernehmen, und das junge Glück beginnt zu bröckeln.

Die *Monkey Island*-Reihe ist wie eine Seifenoper: Wer einmal vom Affeninsel-Virus befallen wurde, dem kommen Guybrush, Elaine, der sprechende Totenkopf Murray und der nervige Gebrauchtwarenverkäufer Stan bald vor wie alte Bekannte. Auch im vierten Teil wird man sich wieder über Begegnungen mit der alten Voodoo-Lady, dem Koch in der SCUMM-Bar und dem Oberschurken LeChuck freuen können – mittlerweile haben sich sämtliche Bewohner der Insel aber stark verändert. *Escape from Monkey Island* nutzt eine verbesserte Version der in *Grim Fandango* erstmals vorgestellten 3D-Technologie: Alle Charaktere werden als 3D-Polygonfiguren dargestellt und bewegen sich durch zweidimensionale, aber enorm räumlich wirkende Hintergrundbilder. Guybrush selbst wird mithilfe der Pfeiltasten gelenkt – die Maus als zusätzliches Steuergerät können Sie komplett vergessen.

Bis auf die verbesserte Grafik brauchen Fans der Reihe aber keinerlei böse Überraschungen zu fürchten. Obwohl der Inventarbildschirm ein wenig an *Tomb Raider* erinnert, wird Threepwood weder Hüpfeinlagen noch Ballerorgien bestreiten müssen. *Escape from Monkey Island* wird sich spielerisch kaum von den ersten Teilen unterscheiden und ganz als konventionelles Adventure daherkommen. Knackige Rätsel, der berühmt-berüchtigte LucasArts-Humor und die aus den Vorgängern bekannten Beschimpfungsduelle werden dafür sorgen, dass der erneute Besuch auf der Affeninsel für Einsteiger wie alte Hasen eine Reise wird, die keiner so schnell wieder vergisst.

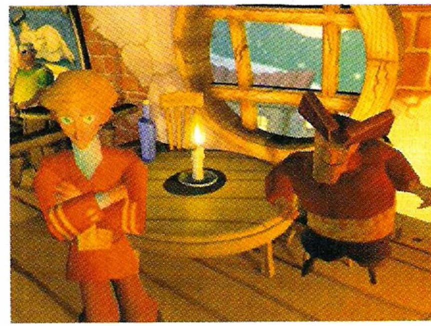
Andreas Sauerland



EHEKRISE So lösen Ehefrauen auf Monkey Island Probleme in der Zweierbeziehung: Statt stundenlanger Diskussionen zeigt Elaine Guybrush mit einem beherzten Kinnhaken, was Sache ist.



AUF DER CD-ROM!
Auf unserer CD finden Sie eine Videoreportage zu *Monkey Island 4*.



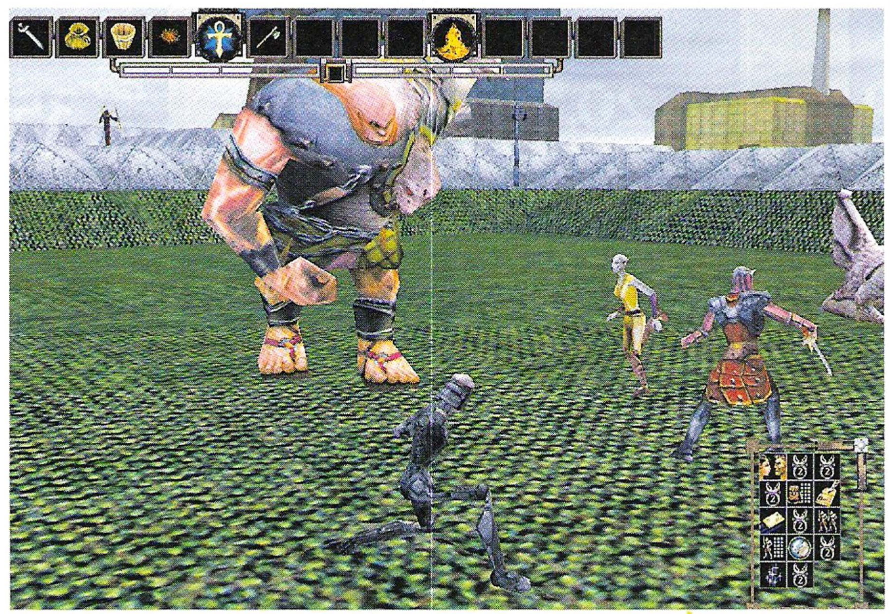
VERBESSERTE STEUERUNG Sie lenken den Piraten jetzt völlig frei durch die Kulissen.



Generationswechsel

Ultima Worlds Online: Origin läutet auf überzeugende Weise ein neues Online-Rollenspiel-Zeitalter ein.

■ ENTWICKLER Origin ■ ANBIETER Electronic Arts ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN 1. Quartal 2001 ■ ERSTEINDRUCK Sehr gut



TEAMWORK Zu dritt bekämpft die Gruppe einen riesigen Ettin. Diese zweiköpfigen Monster können zwar furchtbar zuschlagen, sind jedoch aufgrund ihrer Langsamkeit für erfahrene Spieler leichte Beute.

Obwohl es in Sachen Spieltiefe noch immer das Maß aller Dinge darstellt, ist *Ultima Online* vor allem optisch inzwischen in die Jahre gekommen. Mit *Ultima Worlds Online: Origin (UWO:O)* schafft Britannia grafisch den Sprung ins neue Jahrtausend und setzt nebenbei in Sachen Spieltiefe neue Maßstäbe.

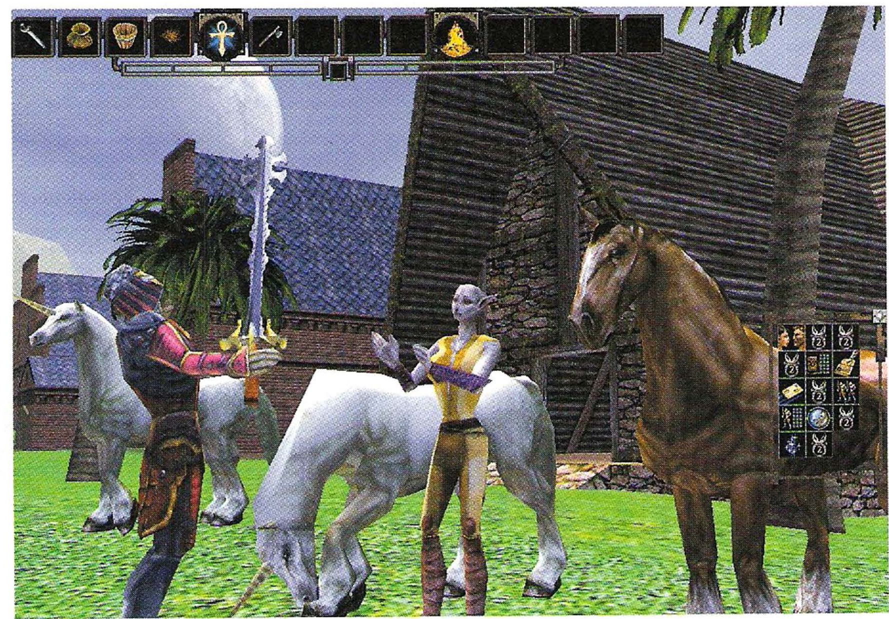
Lord Britishs Reich erstrahlt in einer opulenten 3D-Grafik, die *Everquest* & Co. ziemlich alt aussehen lässt. Die Animationen der Figuren wurden per Motion Capturing erstellt und sind butterweich. Dabei versetzen vor allem die Nahkämpfe Bewegungsästheten in Verzückung. Die Hintergrundstory des Spiels basiert auf einer fiktiven Zeitlinie, in der die Ereignisse von *Ultima 2* bis *9* nie stattgefunden haben. Es stehen jetzt drei Rassen zur Auswahl, die sich gegenseitig nicht besonders grün sind: Neben den Menschen sind das die magiebegabten Meer aus der Vergangenheit und die mit modernen Waffen kämpfenden Juka aus der Zukunft. Ihren eigenen Charakter formen Sie – wie üblich – aus zahlreichen Fähigkeiten wie Schwertkampf, Heilkunst oder Alchemie. Obwohl die Schaffung von Mischcharakteren möglich ist, werden diese nie so effektiv sein wie Spezialisten. Daher empfiehlt es sich, bei der Verteilung von Erfahrungspunkten Schwerpunkte zu setzen. Auf diese Weise werden nach und nach beispielsweise mächtigere Kampftechniken und Zaubersprüche zugänglich. Das Magiesystem ist in zehn Schulen eingeteilt, wobei sich das persönliche Zauberbuch aus Sprüchen aller Klassen zusammensetzen kann. Neben den angriffslustigen Charakteren, die sich im Kampf gegen Monster Ruhm, Ehre und Gold verdienen, sind auch friedliche Karrieren als Handwerker oder Händler möglich. Gerade für diese in *Ultima Online* eher unbeliebten Klassen, will Origin mehr Anreize in der Form bieten, dass Sie als Schmied oder Schreiner ebenfalls schnell zu Reichtum und Erfahrung kommen können. Obwohl man auch alleine auf die Reise gehen kann, fördert *UWO:O* die Zusammenarbeit. Mehrere Charaktere können eine Gruppe bilden und sind so im Kampf viel effektiver. Die mächtigsten Monster lassen sich ohnehin nur mit geeinten Kräften besiegen. Auch um das leidige Thema Playerkilling (Charaktere können sich in *Ultima Online* gegenseitig töten, was bei Origin teilweise heftige Beschwerden auslöste) haben sich die Entwickler gekümmert: Spieler können nur noch in bestimmten Gebieten gegeneinander kämpfen. Dagegen ist es überall möglich, mit anderen Heldinnen und Helden zu tanzen und zu kommunizieren – die soziale Komponente ist den Entwicklern heilig.

Florian Stangl



AUF DER CD-ROM!
Als Video: Echtzeit-Spielszenen und tolle Animationen.

AUGENSCHMAUS Neben den Animationen überzeugen vor allem die detaillierten Texturen.



KAVALLERIE Neben den Pferden stehen auch Einhörner als Reittiere zur Verfügung. Gerade im Kampf erweist sich die Position hoch zu Ross oft als vorteilhaft, da im Notfall auch schnell geflüchtet werden kann.



Die Strategie-Highlights



■ EIN HOTEL AUF DER SCHLOSSALLEE Beim 3D-Aufbauspiel Monopoly Tycoon erinnern nur die Straßennamen an den Brettspielklassiker.

Nachgedacht statt nachgemacht: Die Zeiten einfallsloser Command-&-Conquer-Nachbauten sind endgültig vorbei. Der Trend geht deutlich zu Qualität und Originalität. Spiele, denen man die Lustlosigkeit förmlich ansieht, waren die Ausnahme auf dem Messegelände.

Da ist für jeden was dabei: Von „Commandos im Wilden Westen" (Desperados) und „Dungeon Keeper im Weltraum" (Startopia) bis hin zu ausgefallenen Aufbauspielen der Marke *Tropico* reicht die illustre Palette. Im Vergleich dazu zählt das erstmals gezeigte *Zeus* (die enttäuschend ähnliche Fortsetzung zu *Caesar* und *Pharao*) fast schon zu den konservativsten Neuerscheinungen.

Jede Menge viel versprechender Strategiespiele zeigen, dass das Genre auch zukünftig das Brot-und-Butter-Geschäft der Spiele-Industrie darstellt: Mit *Die Sims, Rollercoaster Tycoon, Civ: Call to Power, Age of Empires 2* oder *Command & Conquer 3* ließ sich in den vergangenen Monaten gutes Geld verdienen. Kein Wunder also, dass fleißig an Zusatz-CDs und weiteren Episoden gearbeitet wird. Erhoffte Nachfolger wie *StarCraft 2, Railroad Tycoon 3, Dungeon Keeper 3, Z2* oder *Gangsters 2* glänzten zwar durch Abwesenheit, werden ihr Debüt aber schon in wenigen Monaten auf der Londoner ECTS erleben, wie hinter vorgehaltener Hand zu erfahren war. Nur *Civilization 3* macht uns Sorgen – denn zuvor will Sid Meier sein geheimnisumwittertes Dino-Spiel fertig stellen, von dem weit und breit nichts zu sehen war.

Deutlich gelegt hat sich die Euphorie rund um 3D-Echtzeitstrategiespiele: Durch Totalflops wie *Homeworld, Warzone 2100* oder *Force Commander* sind die Entwickler vorsichtig geworden. Schuld am Dilemma sei das umständliche und zeitraubende Herumhantieren mit der Kamera im Eifer des Gefechts. Die Hoffnungen ruhen deshalb auf *WarCraft 3, Praetorians* und *Empire Earth*, die geschickt die Vorzüge beider Welten verknüpfen. Und weil mit Blizzard, Pyro Studios (*Commandos*) und den *Age of Empires*-Miterfindern ausgesprochen erfolgreiche Teams an diesen drei Titeln arbeiten, darf man davon ausgehen, dass neben der Optik auch Atmosphäre und Spieldesign stimmen. Letzteres gilt auch für *Black & White*, das von Mal zu Mal (noch) besser aussieht. Vertraut man Spieldesigner Peter Molyneux, steht sein vorerst letztes PC-Spiel ab Ende September im Laden.

Petra Maueröder

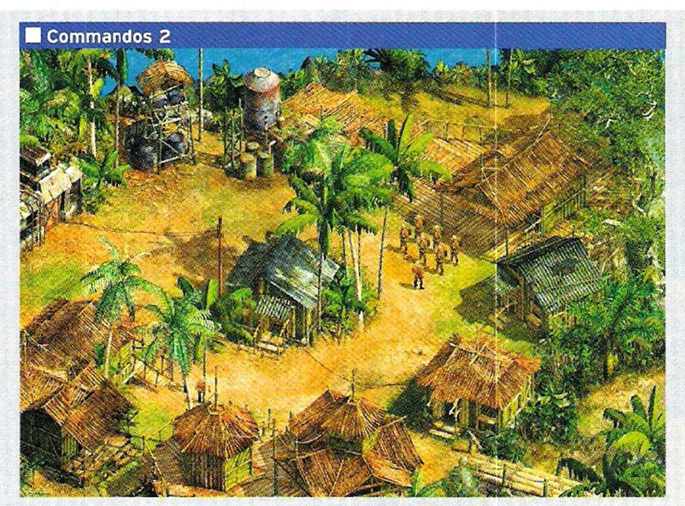
AUF DER CD-ROM!
Zu nahezu allen Top-Strategiespielen haben wir Videos gedreht!

Sigma

Nur ein kleiner griechischer Buchstabe, aber vielleicht ein großes Strategiespiel

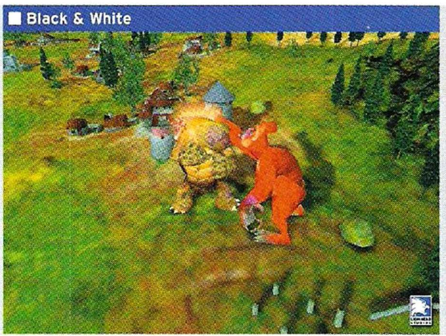
Supergeheimhaltungsstufe für das neueste Projekt der *Homeworld*-Schöpfer, nunmehr in Diensten von Microsoft: *Sigma* sieht wegen riesiger, stufenlos zoombarer 3D-Landschaften dem Lionhead-Hit *Black & White* zum Verwechseln ähnlich. Per Mausklick kombiniert man die Stärken von eingefangenen Löwen, Nashörnern und Zebras; daraus entstehen „Krokofanten" und andere Kreaturen, die man anschließend in einer 3D-Welt aufeinander hetzt. Die Sprungkraft eines Tigers plus die Flugfähigkeit eines Adlers ergeben beispielsweise eine schlagkräftige Eierlegende-Wollmilchsau-Kombination. Technisch brillant, doch ob die ausgefallene Idee spielerisch genug hergibt, muss man abwarten.

Commandos 2



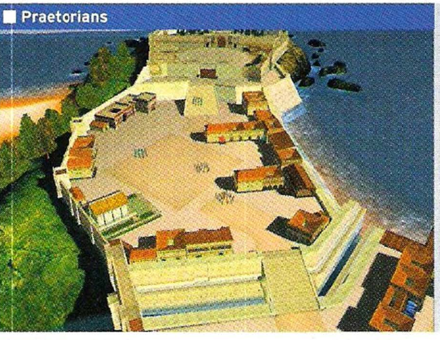
1. UNGLÄUBIGES STAUNEN am Eidos-Stand: Erstmals durfte man eigenhändig einzelne Missionen des Taktikknüllers anspielen. Allein die wie fotografiert wirkende Landschaftsgrafik und die geschmeidigen Animationen der acht Söldner suchen ihresgleichen. Vier statt bisher eine Kameraperspektive sorgen für mehr Spannung. Lässt man einen der Commandos ein Gebäude betreten, wird in die voll drehbare Innenansicht umgeschaltet. Das Team rund um den bulligen Green Beret verschlägt es diesmal an 20 markante Schauplätze des Zweiten Weltkriegs, unter anderem nach Europa und nach Südostasien, wo die berühmte Brücke über den River Kwai zerstört werden soll. Der Schwierigkeitsgrad wurde gegenüber Teil 1 deutlich entschärft, zudem soll das Spiel tempo-, action- und abwechslungsreicher werden. Beispielsweise können Sie den Gegner mit alliierten Truppen in einen Hinterhalt locken, U-Boote entern oder mit Jeeps und Panzern durch feindliches Gebiet brettern. Weiterhin unverzichtbar: Perfektes Timing, genaues Beobachten und gezieltes Ausnützen der Spezialfähigkeiten von Scharfschütze, Sprengstoffexperte oder Dieb.
■ **Anbieter: Eidos** ■ **Termin: November 2000**

Black & White



2. BREAKDANCENDE GORILLAS und Tiger sorgten für schallendes Gelächter: Mit Ihrer „Zauberhand" beeinflussen Sie als Gott die Geschicke Ihres Volkes und bilden Fantasy-Kreaturen aus. Zigtausende von PC-Games-Lesern freuen sich zu Recht auf den innovativen Mix aus Aufbauspiel und *Pokémon*.
■ **Anbieter: Electronic Arts** ■ **Termin: September 2000**

Praetorians



3. DIE TECHNOLOGIE soll den *Commandos*-Schöpfern erst mal einer nachmachen: In einer Art „Age of Empires in 3D" stürmt man mit seinen Truppen römische Kastelle, gallische Holzforts oder ägyptische Festungen. Trotz monumentaler Schlachten bleibt der Überblick immer gewahrt.
■ **Anbieter: Eidos** ■ **Termin: 1. Quartal 2001**

WarCraft 3



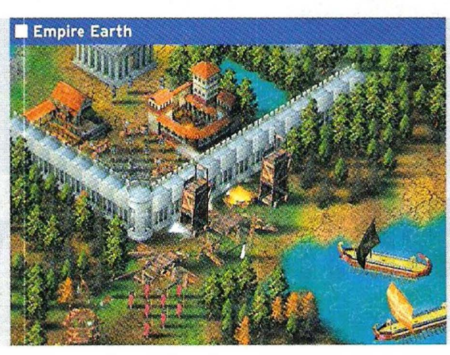
4. ZURÜCK ZU DEN WURZELN: Sechs Fantasy-Rassen bauen Rohstoffe ab und igeln sich in ihren Siedlungen ein. Unterschied zu anderen Echtzeitstrategiespielen: Überschaubare Truppengrößen sowie Helden, die rollenspieltypisch neue Fähigkeiten erlernen. Die Steuerung ist trotz 3D-Welt supereinfach.
■ **Anbieter: Havas** ■ **Termin: 1. Quartal 2001**

Anno 1503



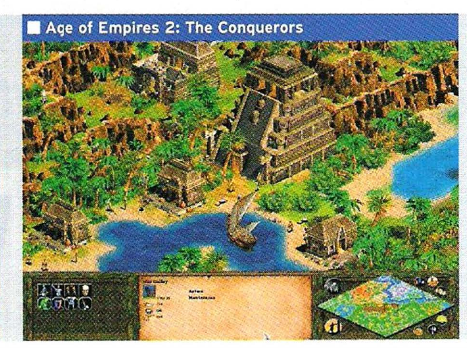
5. RECHT VIEL MEHR als rotierende Windmühlenräder und umherwuselnde Holzfäller wollte Sunflowers noch nicht zeigen. Neun Völker, stark verbesserte Grafik, neue Produktionskreisläufe und Komplexität durch Handel, Diplomatie und Aufbau machen den *Anno 1602*-Nachfolger unwiderstehlich.
■ **Anbieter: Infogrames** ■ **Termin: 1. Quartal 2001**

Empire Earth



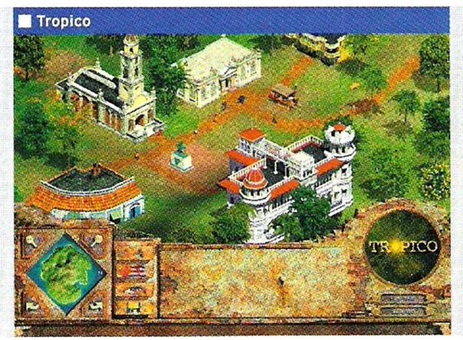
6. AGE-OF-EMPIRES-CHEFDESIGNER Rick Goodman demonstrierte höchstpersönlich, warum *Empire Earth* der potenzielle *Age of Kings*-Killer werden könnte: Das Echtzeitstrategiespiel verpackt die gesamte Menschheitsgeschichte in atemberaubende 3D-Karten-beschleunigte Grafik.
■ **Anbieter: Havas** ■ **Termin: 2. Quartal 2001**

Age of Empires 2: The Conquerors



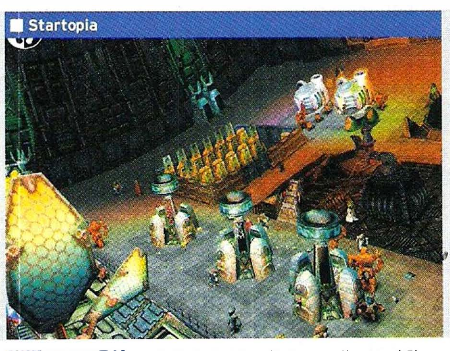
7. DIE OFFIZIELLE ZUSATZ-CD ergänzt *Age of Empires 2* um fünf Zivilisationen (Hunnen, Azteken, Mayas, Koreaner, Spanier) samt elf neuer Einheiten wie Husarenreiter und spanische Konquistadoren. Spielerisch neu: Schiffsformationen sowie automatisches Wieder-Bepflanzen abgeernteter Äcker.
■ **Anbieter: Microsoft** ■ **Termin: November 2000**

Tropico



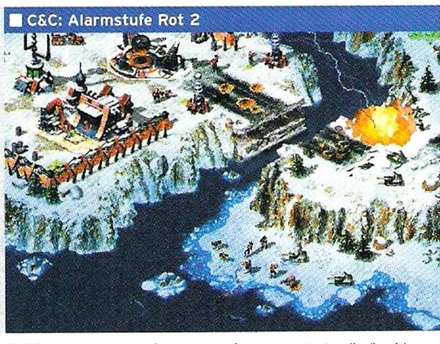
8. VON DEN RAILROAD-TYCOON-2-ENTWICKLERN stammt das witzige Aufbauspiel *Tropico*: Als Diktator sollen Sie aus Ihrer karibischen Bananenrepublik eine Wirtschaftsmacht erster Kategorie machen. Doch Vorsicht: Wer Volk, Armee oder gar die Kirche vernachlässigt, riskiert Aufstände.
■ **Anbieter: Take 2** ■ **Termin: 1. Quartal 2001**

Startopia



9. BEI BULLFROG war die Mucky-Foot-Crew für *Dungeon Keeper* und *Theme Park* mitverantwortlich, was man ihrem Aufbauspiel *Startopia* anmerkt: Auf einer 3D-Raumstation machen Sie's den außerirdischen Untermietern gemütlich – neun verschiedene Rassen wollen unterhalten und umsorgt werden.
■ **Anbieter: Eidos** ■ **Termin: 1. Quartal 2001**

C&C: Alarmstufe Rot 2



10. DIE PCG-TITELSTORY (Ausgabe 6/2000) enthüllte bereits die wichtigsten Features: Russen und Amis liefern sich erneut einen fiktiven Zweiten Echtzeit-Weltkrieg. Die gegenüber *Tiberian Sun* abgespeckte 2D-Technik macht einen soliden Eindruck, coole Einheiten wie Kampfdelfine gibt's zuhauf.
■ **Anbieter: Electronic Arts** ■ **Termin: Frühjahr 2001**

STRATEGIE MESSEBERICHT



■ **NIEDERLASSUNG**
Die komplett neue Anno-1503-Grafik erinnert auf den ersten Blick an Microsofts Age of Empires 2.

Da liegen Welten dazwischen

Darauf wartet Aufbauspiel-Deutschland: Hinter verschlossenen Türen zeigte Sunflowers erste Anno-1503-Spielszenen.

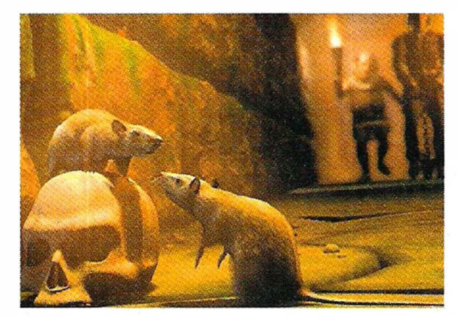
■ ENTWICKLER **Sunflowers/Max Design** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis: Auch im Nachfolger zu *Anno 1602* wird wieder entdeckt, besiedelt, an- und aufgebaut, ge- und verhandelt und zuweilen auch gekämpft. Wir haben einen intensiven Blick auf die erste lauffähige Version geworfen.

Anno 1503 basiert auf dem gleichen süchtigmachenden Spielprinzip wie *Anno 1602*, einem Mix aus Aufbauspiel und Wirtschaftssimulation, dem Millionen von Fans verfallen sind. In einer riesigen, isometrischen Inselwelt dürfen Sie sich als Entdecker, Händler und Eroberer betätigen. Doch ein Dach über dem Kopf und trocken Brot genügt Ihren anspruchsvollen Siedlern nicht: Damit aus ärmlichen Holzhütten prächtige Stadthäuser werden, müssen Sie in Kirchen, Schulen, Wirtshäuser, Marktplätze oder Theater investieren, außerdem Gewürze und Alkohol in ausreichender Menge anbieten. Faustregel: Je besser die Infrastruktur, desto höher die Steuereinnahmen. Auch durch den Handel mit anderen Völkern und freien Händlern kommt Geld in die Kassen. Verteidigt werden die Dörfer und Städte mit Soldaten, Kanonen, Schlachtschiffen, Festungen und Stadtmauern, denn gierige Piraten und missgünstige Inselnachbarn rücken Ihnen regelmäßig auf den Pelz.

Wenn *Anno 1503* planmäßig im Frühjahr 2001 erscheint, werden Sunflowers und Max Design über zwei Jahre mit den Arbeiten am Nachfolger zum erfolgreichsten deutschen PC-Spiel zugebracht haben. Bevor sich die Entwickler und Designer ans Werk machten, wurden zunächst Tausende von Briefen ausgewertet, dazu Umfragen ausgiebig studiert. All die Wünsche, Kritikpunkte und Anregungen werden nach Möglichkeit beim Nachfolger berücksichtigt. Legt man das Feedback aus PC Games 10/98 zugrunde, würde dies bedeuten: Weniger Kampfhandlungen, eine weniger umständliche Benutzeroberfläche, größere Inseln, keine Piratenplagen mehr und ein sanfter ansteigender Schwierigkeitsgrad.

Auffälligster Unterschied: In der Kampagne treten Sie eine Weltreise an und lernen nacheinander neun faszinierende Kulturen kennen – darunter Beduinen, Azteken und Mongolen. Indianer leben standesgemäß in Wigwams, Eskimos verkrümeln sich in Iglus. Jedes Volk hat also



RATTENSCHARF Stimmungsvolle Belohnungsfilmchen verbinden die Missionen der Kampagne miteinander.

typische Gebäude, Einwohner, Waren, aber auch zunächst unbekannte Bedürfnisse, die der Spieler erst herausfinden muss. Selbst steuern darf man die Völker nicht, alle Eingeborenenstämme werden vom Computerspieler kontrolliert und treten entweder als Gegner oder Geschäftspartner auf. Daraus ergeben sich faszinierende neue Möglichkeiten, denn wie jeder *Anno*-Spieler weiß: Die eigenen Bürger, Kaufleute und Aristokraten erwarten Luxuswaren wie Stoffe, Alkohol, Kakao, Tabakwaren oder Schmuck, damit sie zur nächsten Stufe aufsteigen. Manche der neuen Waren wird man nicht selbst anbauen können, sondern muss sie den Eingeborenen abkaufen. Oder sie gegen andere Güter eintauschen, die man selbst produziert hat.

Zweite wichtige Neuerung: Mit der Grafik will Sunflowers „bestehende Standards übertreffen und neue Maßstäbe setzen" – im Klartext: mindestens so gut wie *Age of Empires 2*. Wie viel besser die Grafik im Vergleich zu *Anno 1602* geworden ist, kann man schön beim Vergleich von Gebäuden erkennen: Deutlich mehr Details, Echtzeitschatten, doppelt so viele Animationsstufen, dazu die höhere Farbtiefe (65.000 statt 256 Farben). Ähnlich wie bei *Diablo 2* werden 3D-Grafikkarten zur realistischeren Darstellung von Nebel, Flammen und Rauch sowie zur Beleuchtung genutzt. Häuser stehen zudem nicht mehr „gerade" auf den Bodenkacheln, sondern in unterschiedlichen Winkeln, kreuz und quer. Dadurch wirken die Siedlungen natürlicher und glaubhafter. Die bildhübsche Grafik dürfen Sie aus vier Richtungen betrachten, gezoomt wird in drei Stufen.

Und noch ein Vorteil: Die komplett neu entwickelte Grafikengine ermöglicht zehn-



SCHLOSSALLEE Erfolgreiche Anno-Spieler können sich bald ein schmuckes Schlösschen leisten.

Weltreise durch die Anno-Welt

Neun computergesteuerte Kulturen konkurrieren mit Ihnen um Inseln und Rohstoffe. PC Games zeigt erstmals sämtliche Anno-1503-Völker im Überblick.

Die Mauren

Jedes Volk hat typische Bauwerke und Bewohner. Im Orient feilschen Sie um Waren auf einem Basar, der hinsichtlich seiner Funktion dem Marktplatz entspricht.

Afrikaner

Azteken

Beduinen

Eskimos

Höhlenmenschen

Indianer

Mongolen

Südseebewohner



mal größere Karten als noch bei *Anno 1602* – inklusive riesigen Inseln mit ordentlich viel Platz zum Siedeln und mehreren Höhenstufen. Wozu Letztere dienen, will Sunflowers in Kürze bekannt geben. Unsere Vermutung: Von der Größe der Berge wird das Gold- und Erzvorkommen abhängen. Außerdem könnten Weinreben nur in bestimmten Lagen optimal gedeihen. Denn wie schon beim ersten Teil wird das Klima Einfluss auf Gedeih und Verderb von Pflanzen und Tieren haben. Um dem Wunsch nach einem höheren „Wuselfaktor" nachzukommen, bevölkern je nach Breitengrad Geparden, Wildpferde, Flamingos, Gorillas, Rehe und Kängurus die Szenarien. Wer so tolle Grafik aufbietet, kann locker auf allzu ausufernde Statistiken verzichten: Alleine schon anhand der Animationen wird man beurteilen können, ob der Laden läuft oder nicht. Rotierende Windmühlen, sensenschwingende Getreidebauern, selbst verdorrte Weinreben und heruntergekommene Wohnhäuser sind dafür klare Indizien.

Bilderbuch-Grafik, einsteigerfreundlich und dennoch genug Tiefe für monatelangen Spielspaß: Die Chancen stehen bestens, dass sich das Kunststück wiederholt, das Sunflowers mit *Anno 1602* gelungen ist. Weitere Informationen zu den spielerischen Neuheiten sollen auf einer Großveranstaltung im Juli enthüllt werden.

Petra Maueröder



AUF DER CD-ROM!
Live von der E3: Sehen Sie zum ersten Mal bewegte Anno-1503-Spielszenen!



GESTRANDET Auf dieser südpazifischen Insel treffen Sie auf Eingeborene mit Baströckchen, die in Bambushütten residieren. Um unser Kontor herum (unten) ist bereits eine kleine Siedlung entstanden.

Schöner wohnen in Anno 1503

Der PC-Games-Vergleich ausgewählter Bauwerke zeigt, wie viel mehr Details allein in den Gebäudegrafiken stecken. Der realistischer wirkende Grafikstil unterscheidet sich deutlich vom wesentlich „bunteren" Anno-1602-Vorgänger.

	Erzmine	Eisenschmelze	Kanonengießerei	Kapelle	Marktplatz
1602					
1503					

	Schmiede	Webstube	Getreidemühle	Wirtshaus	Wohnhäuser
1602					
1503					



MESSEBERICHT

STRATEGIE

Historische Tour de force

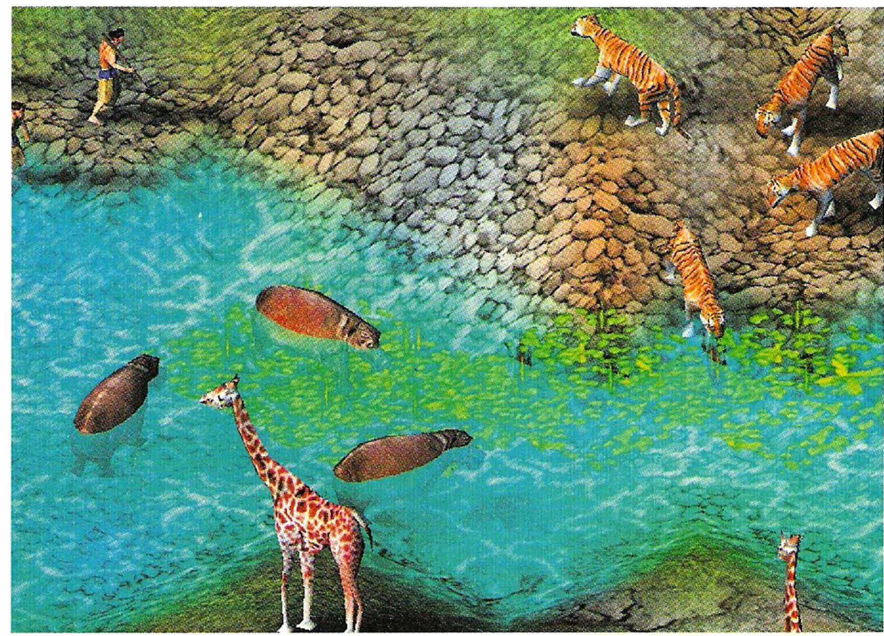
C&C-3-Bösewicht Kane würde weinen, wenn er diese schönen Landschaften sehen könnte.

■ ENTWICKLER **Stainless Steel Studios** ■ ANBIETER **Havas** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **2. Quartal 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

In *Earth 2150* mussten Sie 100 Tage eines erbarmungslosen Vernichtungskrieges durchhalten, *Age of Empires 2* verlangte von Ihnen, dass Sie 1.000 mittelalterliche Jahre meistern. Derartige Zeitspannen erscheinen gegenüber *Empire Earth* erbärmlich kurz: Nicht weniger als 500.000 Jahre – also die komplette Menschheitsgeschichte – dürfen Sie hier durchleben.

Für viele Besucher der diesjährigen Spielemesse E3 war *Empire Earth* der vielversprechendste aller präsentierten Strategietitel. Zu Recht: Keiner der Konkurrenten vereint so schön zeitgemäße Optik mit ausgewogenem Spielprinzip und packenden Kämpfen vor historischer Kulisse. Sie beginnen mit einer Horde primitiver Urmenschen, deren zivilisatorischen Fähigkeiten kaum die eines durchschnittlichen Bewohners des *Big-Brother*-Hauses erreichen. Durch Entwicklung neuer Techniken, den Austausch von Wissen mit benachbarten Stämmen und Erkundung der näheren Umgebung mausern sich die fellbeschürzten Gesellen irgendwann zu potenziellen Eigentumswohnungsbesitzern. Natürlich dürfen Sie auch zu den jeweils zeittypischen Waffen greifen, falls sich Ihre Nachbarn nicht auf einen Tauschhandel einlassen wollen. Sie haben die Möglichkeit, an jeder der rund 150 Einheiten herumzubasteln, so dass Sie in den Genuss individueller Belagerungstürme oder atombetriebener Unterseeboote gelangen. Bevor Sie sich an eine der drei geplanten Kampagnen heranwagen, sollten Sie sich in dem äußerst umfangreichen Tutorial mit der lobenswerterweise kinderleichten Steuerung vertraut machen. In den Kampagnen werden Sie die Geschicke jeweils eines Volkes lenken dürfen – und zwar allein gegen den Computer oder im Kooperativmodus. Derzeit sind nämlich mindestens drei Varianten des Mehrspielermodus geplant, darunter ebenfalls das allseits beliebte Deathmatch. Heldenfiguren wie Napoleon oder Johanna von Orléans, unvorhersehbare Katastrophen sowie die Möglichkeit, Verträge mit dem Gegner abzuschließen, verschaffen *Empire Earth* einen besonderen Reiz. Dieser wird durch die wunderhübsche Grafik verstärkt, denn bei den Einheiten handelt es sich um 3D-Objekte, deren Bewegungen höchsten Qualitätsansprüchen genügen. Dank der Verwendung originalgetreuer Texturen wirken die Landschaften sehr lebendig – besonders die Wasseroberflächen können dank Spiegeleffekt und Tiefenwirkung begeistern. Als Dreingabe zu all den optischen Leckereien werden wirklichkeitsgetreue Tag-/Nachtwechsel für eine dichte Atmosphäre in den Kampagnen sorgen.

Peter Kusenberg

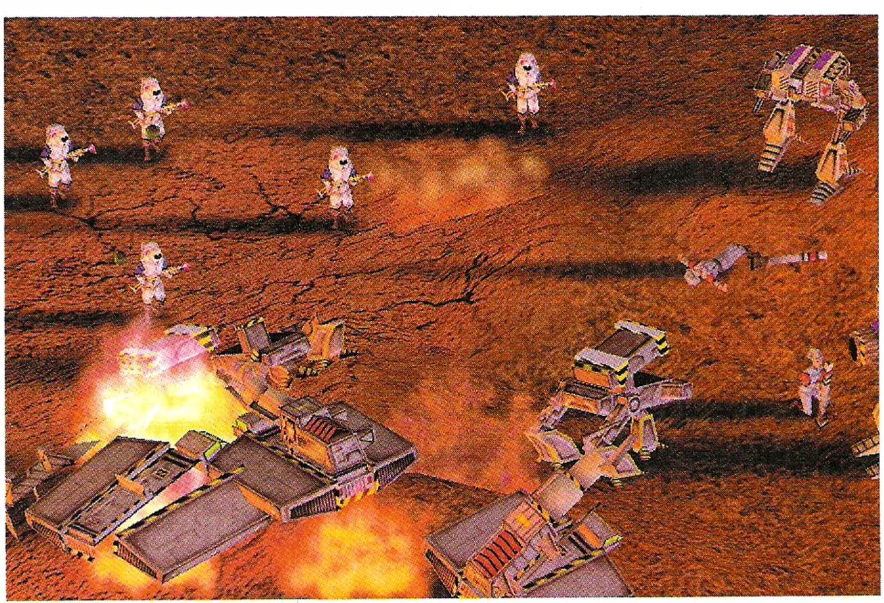


FREILUFTZOO Gerade an den anmutig durch den Urwald stolzierenden Giraffen kann man erkennen, wie viel Mühe sich die Entwickler bei der Gestaltung selbst kleinster grafischer Details gegeben haben.





SCHWÄNZCHEN IN DIE HÖH Getroffene Schiffe sinken deutlich sichtbar auf den Grund des Meeres.

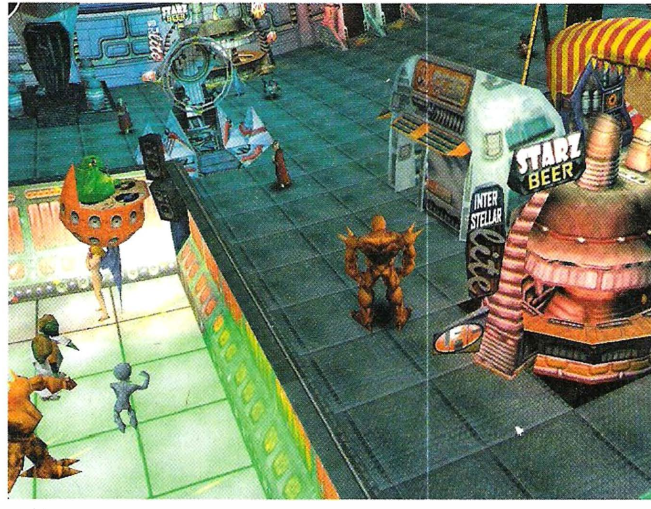


ERDE 2150 Im 22. Jahrhundert kommen die allseits beliebten Mechs zum Einsatz, die am besten mit Luftstreitkräften bombardiert werden. Der technischen Fortentwicklung sind keine Grenzen gesetzt.

Horny im Weltraum

SimRaumstation? Dungeon Keeper in Space? In Startopia bauen Sie sich Ihren eigenen Alien-Zoo.

■ ENTWICKLER **Mucky Foot** ■ ANBIETER **Eidos** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Herbst 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**



SPACE NIGHT Auch fürs Nachtleben muss gesorgt sein. Hier schwingen die Außerirdischen gerade in der Disko ihre zahlreichen Gliedmaßen.



VORSPRUNG DURCH TECHNIK In den modern eingerichteten Labors erforschen Sie für Ihre außerirdischen Schützlinge neueste Technologien.

In *Startopia* leben die verschiedensten verrückten Alienrassen eng zusammengepfercht auf einer riesigen Raumstation. Damit das Multikulti-Projekt im All nicht in totales Chaos ausartet, müssen Sie Ihren Schützlingen behagliche Unterkünfte bauen, für Nahrung sorgen und sie schließlich durch gezieltes Training zu einer kampfstarken Truppe ausbilden. Kommt Ihnen dieses Spielprinzip nicht auch irgendwie bekannt vor?

Tatsächlich erinnert *Startopia* frappierend an eine Mischung aus *Dungeon Keeper* und *Die Sims*. Abhängig davon, wie Sie die ringförmige Raumstation der Bewohner einrichten, entwickelt sich mit der Zeit eine facettenreiche Alien-Gesellschaft, in der Freund- und Feindschaften geschlossen, Verbrechen begangen und Wirtschaftskreisläufe aufgebaut werden. Wer sich um die Erforschung neuer Technologien ebenso kümmert wie um eine stete Nahrungs- und Energiezufuhr, beherbergt im optimalen Fall bald bis zu neun Rassen auf der Station. Der Spieler sorgt auch für Unterhaltungsmöglichkeiten; schließlich wollen auch Außerirdische in Diskotheken zu den neuesten Hits abhotten. Neben einem Endlosspiel, in dem man ungestört seine interstellare Wohngemeinschaft aufbaut und pflegt, gibt es in *Startopia* auch Missionen, die kämpferischer ausfallen: In diesem Fall bewohnen auch noch andere, unerwünschte Rassen die Station und müssen von den Einwohnern vertrieben werden. Mit Spionen und Unruhestiftern sollte dies für erfahrene Strategen aber kein Problem darstellen. Interessanterweise gibt es in den meisten Levels aber auch noch eine andere Möglichkeit, die Gegner zu bekämpfen: Durch Wirtschaftsembargos setzen Sie einige Völker derart unter Druck, dass diese sich früher oder später von selbst verziehen.

Andreas Sauerland



VOLKSVERSAMMLUNG Neun Rassen bewohnen die Raumstation, die auf verschiedenste Weise eingerichtet werden kann. Durch eine frei justierbare Kamera können Sie das Treiben aus allen Blickwinkeln betrachten.



AUF DER CD-ROM!
Auf unserer CD finden Sie diesen Monat ein Video zu Startopia.



EINTRITT FREI Durch dieses Tor betreten mit ein wenig Glück bald neue Bewohner die Raumstation.



MESSEBERICHT

Gut gefidelt, Castro!

Mit Zuckerbrot und Peitsche machen Sie als cleverer Diktator eine kleine Karibikinsel zum Tropenparadies.

■ ENTWICKLER **PopTop Software** ■ ANBIETER **Take 2** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Dezember 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

Bei Karibik denkt man wohl eher an Urlaub als an ein Computerspiel. Mit *Tropico* kann sich das aber ändern, da der Cocktail aus Aufbaustrategie und Politik schon beim ersten Schluck erstaunlich gut mundet.

Obwohl *Tropico* ein Aufbaustrategiespiel ist, stehen die Einwohner Ihrer Insel im Mittelpunkt. Denn wenn Sie sich nicht um deren Bedürfnisse, beispielsweise Essen und Arbeit, kümmern, sinkt die Zufriedenheit schneller als ein Thermometer am Nordpol. Dann werden brave Bürger flugs zum rebellierenden Mob und stürmen Ihren Palast. Das gilt es natürlich zu verhindern, allerdings können Sie die kleinen Pixelmenschen nicht direkt steuern. Stattdessen lenken Sie die Geschicke der Leute mittels Ihrer Politik, die sich in der Errichtung von Gebäuden widerspiegelt. Unter den mehr als 100 Bauwerken sorgen Farmen beispielsweise für Nahrung, in Minen werden diverse Rohstoffe wie Kupfer und Gold abgebaut, Bars und Bordelle sorgen für Abwechslung vom Alltag. Gleichzeitig entstehen mit den Gebäuden auch Arbeitsplätze. Neben Ihren Einwohnern ist Geld die wichtigste Ressource. Das erhalten Sie zum einen durch den Export von Bodenschätzen und Gütern (Zigarren, Kaffee, Obst), zum anderen durch Tourismus. Mit luxuriösen Strandhotels und Golfplätzen locken Sie reiche Urlauber und damit Devisen ins Land. Egal, wie Sie die Staatskasse füllen, als Diktator sollte auch die eine oder andere Mark auf Ihr Schweizer Konto fließen – für den Fall eines unfreiwilligen Abtrittes. Da die Bevölkerung auch noch in verschiedene Gruppen, beispielsweise Wohlhabende, Militär und Gläubige, eingeteilt ist, muss die Politik möglichst die Interessen aller Lobbys abdecken. Dies ist aber ein komplexes Problem, weshalb der gewiefte Diktator natürlich Vorkehrungen trifft: Eine Geheimpolizei bespitzelt verdächtige Personen und kann so potenzielle Dissidenten aufspüren und ausschalten. Formieren sich im Dschungel Rebellen, können deren Bemühungen durch die Errichtung eines Militärstützpunktes im Keim erstickt werden. Haben Sie die Insel nach und nach in ein Tropenparadies verwandelt, können Sie die Diktatur beenden und sich demokratisch wählen lassen. *Tropico* verfügt über eine schicke Grafik, die in bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten dargestellt wird. In der maximalen Zoomstufe laden die comichaften Einwohner geradezu dazu ein, sich zurückzulehnen und die Wuselshow zu genießen. Neben dem Endlosspiel werden auch Szenarien enthalten sein. Dabei müssen genretypische Aufgaben, beispielsweise in einer bestimmten Zeit eine festgelegte Menge Gold zu erwirtschaften, erfüllt werden.

Petra Maueröder



BODENSCHÄTZE In Minen fördern Sie verschiedene Rohstoffe. Diese werden entweder direkt exportiert oder in Fabriken zu anderen Gütern verarbeitet, die sich für mehr Geld verkaufen lassen.



VOGELPERSPEKTIVE In dieser Ansicht lassen sich Bauvorhaben am besten planen.



TROPENSTIMMUNG Die gerenderten Gebäude und die Umgebungsgrafik passen gut zum Spielkonzept. Als waschechter Diktator stellen Sie natürlich auch Statuen von sich selbst auf.

STRATEGIE



Verstärkung im Anmarsch

Schöner kann Erobern nicht sein: Der absolute Referenztitel des Genres wird in alle Himmelsrichtungen erweitert.

■ ENTWICKLER **Ensemble Studios** ■ ANBIETER **Microsoft** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **4. Quartal 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**



EROBERUNGSLUSTIG Wie im Hauptprodukt dreht sich alles darum, den Gegner wirtschaftlich und militärisch in die Knie zu zwingen. Hier sehen Sie eines der neuen mittelamerikanischen Völker.

Kaum hat Kaiser Barbarossa den letzten Strauß ausgefochten, da meldet der Wachposten weitere Reiterheere. Bis die Armeen die Burgmauern erreicht haben, wollen wir von den Stärken und Schwächen der neuen Krieger künden.

Bereits *Der Aufstieg Roms* verlängerte nicht nur den Spielspaß des Hauptprogramms *Age of Empires*, sondern überraschte auch mit einer überarbeiteten Steuerung sowie großartigen Szenarien. Diese Tradition setzt Mastermind Bruce Shelley fort, indem er den Millionen *Age of Empires 2*-Fans in aller Welt einen saftigen Nachtisch anbietet, der dem Hauptgang in nichts nachsteht. Fünf neue Völker, 26 weitere Techniken sowie viele bislang unbekannte Landschaftstypen sollen Ihnen *The Conquerors* schmackhaft machen. Kern der Erweiterung sind freilich die drei Kampagnen, die Sie etwa in die Rolle des berüchtigten Hunnenführers Attila oder in die Zeit der spanischen Eroberung Mittelamerikas versetzen. Ebenfalls mit von der Partie ist der bereits in unserer Leserumfrage genannte El Cid, der Held der so genannten Reconquista, also der Rückeroberung des spanischen Mutterlandes von den Mauren (siehe Ausgabe 5/2000).

Thematisch passend wurden aztekische Zauberer, Maya-Krieger und spanische Konquistadoren dem Ensemble der detailliert gestalteten Kriegseinheiten hinzugefügt. Zudem werden Sie Ihre Zivilbevölkerung mit theokratischen Methoden beherrschen und durch die Verbesserung der Medizin für effektivere Arbeitsleistung Ihrer Untertanen sorgen dürfen. Damit diese niemals untätig in der Gegend herumstehen, haben ihnen die Entwickler tüchtig die Hirne durchgepustet, so dass sie etwa nach der Fertigstellung eines Gebäudes von allein mit der nächsten Arbeit beginnen.

Der Mehrspielermodus wurde noch einmal aufpoliert, weshalb Sie nicht nur in den Genuss weiterer Szenarien kommen, sondern auch neue Spielvarianten testen können. Zum Beispiel befinden sich bei der Variante „Oase" alle Wälder in der Kartenmitte, so dass die Kontrahenten durch Rodungen immer näher zusammenrücken. Chefdesigner Bruce Shelley hat weitere Überraschungen angekündigt, die wir Ihnen in einer der nächsten Ausgaben enthüllen.

Peter Kusenberg



AUF DER CD-ROM!
In einem prächtigen Trailer erleben Sie die neuen Völker in Aktion.



HAU'N WIR AUF DIE PAUKE! Drei weitere Eroberer treten in die Fußstapfen von Saladin, Barbarossa & Co. Die Selbstständigkeit der zivilen und militärischen Einheiten wurde deutlich verbessert.

ERNTEHILFE Nach der Ernte bestellen die Bauern jetzt von ganz allein das Feld aufs Neue.

Die Sport-Highlights

■ ECHT ODER FÄLSCHUNG? Glaubt man EA Sports, soll NHL 2001 diese Grafikqualität besitzen. Die auf der E3 gezeigte Version sah jedoch ganz anders aus – wie unser E3-Video zeigt.

Die drei großen Sportarten Fußball, Eishockey und Basketball werden weiter von EA Sports dominiert. Doch im Rennspielsektor tut sich einiges: Spannende Simulationen und kurzweilige Actionraser stehen in den Startlöchern.

Offensichtlich traut sich mittlerweile kein Hersteller mehr, EA Sports auf deren ureigenem Terrain Paroli zu bieten. Zwar gibt es auch von anderen Firmen Football- oder Baseballspiele, doch sind diese für den deutschen Markt immer noch uninteressant. Fußball, Eishockey und Basketball bleiben weiterhin EA Sports vorbehalten. Nur bei anderen Sportarten gibt es Alternativen, wie Eidos eindrucksvoll mit der Olympiasimulation *Sydney 2000* demonstrierte. Bei den Rennspielen ist der Konkurrenzkampf härter: Hasbro führte erstmals die brandneuen Wettereinflüsse in *Grand Prix 3* vor, Infogrames kündigte *Driver 2* auch für den PC an und die vier Off-Road-Simulationen *Pathfinder* (Interplay), *4x4 Evolution* (Take 2), *Insane* sowie *Colin McRae Rally 2* (beide Codemasters) kämpfen ihrerseits um Käufer. Noch etwas zögerlich wagen sich die Hersteller an Onlinerennen. Einzig Electronic Arts arbeitet mit *Need for Speed: Motor City* an einem echten Internetraser. Spannend bleibt es bei den Formel-1-Spielen, denn Ubi Soft zeigte nur die PlayStation-2-Version von *F1 Racing Championship* und auch EA ließ nichts Neues zum *F1 2000*-Nachfolger verlauten.

Florian Stangl



AUF DER CD-ROM!
Wir haben die besten Sportspiele als Videos auf die CD gepackt!

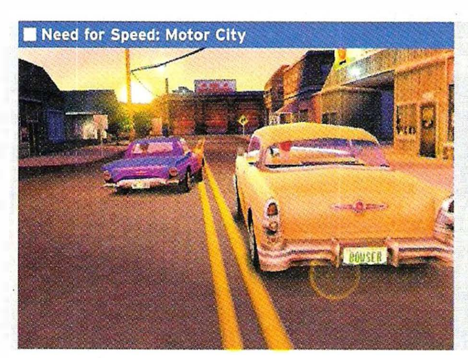
Wo ist FIFA 2001?

Skandal auf der E3: Electronic Arts zeigte keine neue Version von FIFA Soccer!

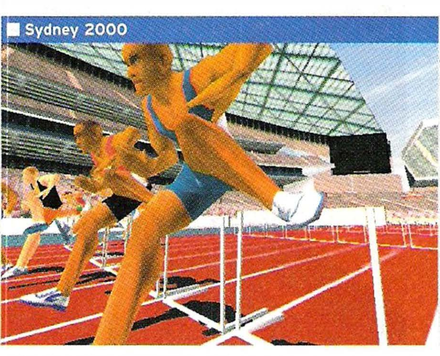
Wir staunten nicht schlecht: Von *FIFA 2001* für den PC war weit und breit nichts zu sehen. Electronic Arts führte ausschließlich die japanische Version *FIFA Soccer World Championship* für die PlayStation 2 vor. Nicht einmal eine offizielle Ankündigung der PC-Fassung gab es, was nicht nur bei der Presse auf Unverständnis stieß. Wird 2000 das erste Jahr ohne aktuelles *FIFA*? Wohl kaum. Wir vermuten, dass EA zum einen nicht das eben erst veröffentlichte *Euro 2000* mit den neuen Features von FIFA 2001 torpedieren wollte, zum anderen war die PC-Version wohl nicht gut genug für die Mega-Spielemesse. In den kommenden Wochen wird voraussichtlich die offizielle Ankündigung folgen, die auch Aufschluss über die zu erwartenden Neuerungen geben dürfte.



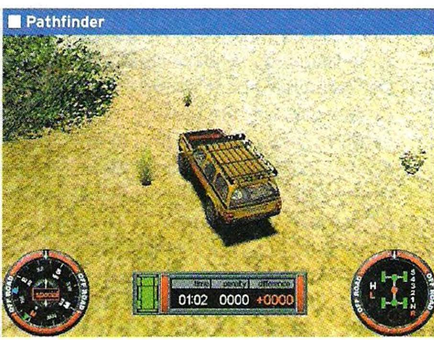
1. MIT ETWAS GLÜCK steht bereits im Juli das lang erwartete *Grand Prix 3* in den Läden und unterstreicht, warum Designer Geoff Crammond zu Recht als Legende gilt. Obwohl in den vergangenen Monaten viele widersprüchliche Aussagen zum *Grand Prix*-Nachfolger zu lesen waren, ist mittlerweile klar, dass GP3 auf jeden Fall das Zeug zur neuen Referenz hat. Zum ersten Mal demonstrierte Produzent Nick Court im Rahmen der E3 das veränderliche Wetter. Auch wenn keine Bilder davon vorliegen, dürfen Sie uns glauben, dass noch nie ein Rennspiel realistischer aussah. Da sich das Wetter während eines Rennens ändern kann, dürfen Sie bald hautnah miterleben, wie vertrackt es ist, die richtige Boxenstrategie auszutüfteln. Das Fahrgefühl war bereits in der ersten gezeigten Version grandios – daran dürfte sich wohl bis zur fertigen Version nichts mehr ändern. Das Verhalten der computergesteuerten Fahrer, die Tuningoptionen und den Mehrspielermodus werden wir voraussichtlich in der übernächsten Ausgabe im ausführlichen Test für Sie analysieren. Voraussetzung ist, dass Meister Crammond nicht wieder mit seinem Werk unzufrieden ist und kurzerhand nachbessern lässt ...
■ Anbieter: Hasbro ■ Termin: Juli 2000



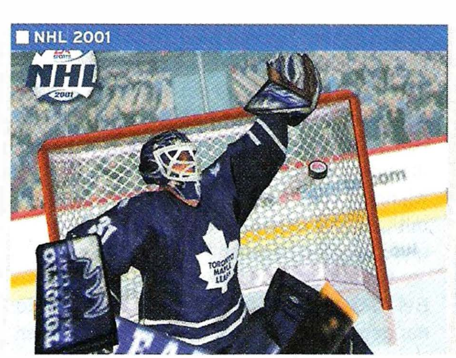
2. ALS EINZIGES REINRASSIGES Onlinerennspiel nimmt *Motor City* eine Sonderstellung ein. Im 50er-Jahre-Ambiente fetzen Sie, angetrieben durch die *NFS: Porsche*-Grafik, über verschiedene Straßenkurse, um mit dem gewonnen Geld Ihre Karre aufzumotzen oder eine neue zu kaufen.
■ Anbieter: Electronic Arts ■ Termin: Oktober 2000



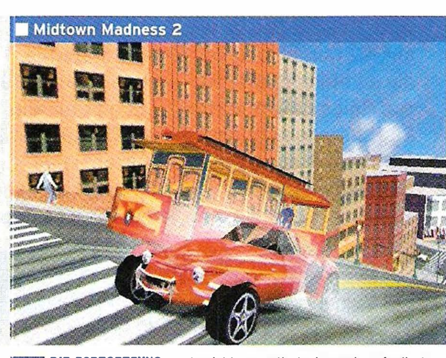
3. EIN SCHUSS NOSTALGIE befällt viele Spieler, wenn sie das erste Mal *Sydney 2000* sehen. Wie in den Klassikern *Decathlon* oder *Summer Games* muss möglichst schnell auf die Tasten gehämmert werden, um beim Hundertmeterlauf oder beim Hammerwerfen erfolgreich zu sein.
■ Anbieter: Eidos ■ Termin: August 2000



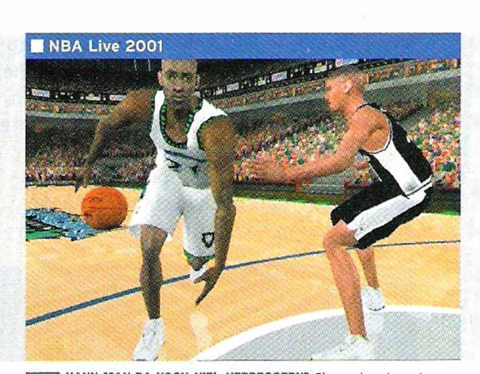
4. FÜR ANSPRUCHSVOLLE AUTOFAHRER empfiehlt sich *Pathfinder*, bei dem Sie verschiedene originale Geländewagen zentimetergenau über vertrackte Naturstrecken steuern müssen. Verschiedene Kameras helfen beim schwierigen Trial-Modus, jedes Rad gezielt über festen Untergrund zu dirigieren.
■ Anbieter: Virgin ■ Termin: 4. Quartal 2000



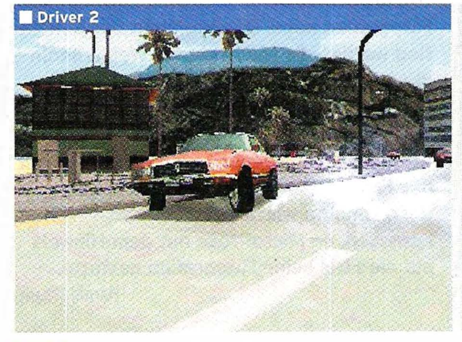
5. AUSSER EINER FRÜHEN, auffallend instabilen Version war nicht viel zu sehen. Auf den Trikot- und Teameditor sind die Entwickler besonders stolz, außerdem soll die Künstliche Intelligenz endlich auf den Spielverlauf reagieren. Grundlegend Neues war jedoch Fehlanzeige ...
■ Anbieter: Electronic Arts ■ Termin: Oktober 2000



6. DIE FORTSETZUNG wurde nicht nur optisch ein wenig aufpoliert, sondern vor allem um zwei neue Städte bereichert: In London flitzen Sie als Taxifahrer durch verwinkelte Gassen, in San Francisco beweisen Sie Ihr Können als wagemutiger Stuntman. Weitere Missionen sind geplant.
■ Anbieter: Microsoft ■ Termin: 3. Quartal 2000



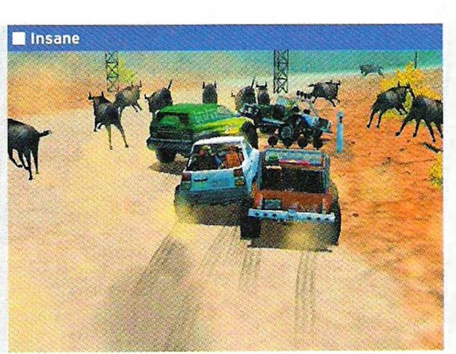
7. KANN MAN DA NOCH VIEL VERBESSERN? Ein wenig schon, denn EA Sports hat die Gesichtstexturen der Spieler weiter verfeinert, die Bewegungen realistischer gestaltet und außerdem die Online-Spielbarkeit ausgebaut. Spielerische Änderungen sind noch unbekannt.
■ Anbieter: Electronic Arts ■ Termin: November 2000



8. ZWAR WAR NUR die pixelige PlayStation-Version bei Infogrames zu sehen, doch der Hersteller versprach, dass auch eine PC-Fassung erscheinen soll. Neue Wagen, frische Schauplätze wie Chicago oder Las Vegas sowie überarbeitete Grafiken lassen uns auf die Umsetzung hoffen.
■ Anbieter: Infogrames ■ Termin: 1. Quartal 2001



9. TOLLE GRAFIKEN alleine reichen nicht, daher soll vor allem der neue Arcade-Modus locken. Gleich sechs Rallye-Boliden flitzen gleichzeitig über den Kurs und erschweren das Überholen. Dadurch dürfte das neue Schadensmodell auf den acht Kursen besonders strapaziert werden.
■ Anbieter: Codemasters ■ Termin: 4. Quartal 2000



10. RASANTE ACTION, die wie eine Mischung aus *Motocross Madness* und *Unreal* anmutet, soll *Insane* bieten. Mit bulligen Geländewagen spielen Sie in scheinbar endlosen, realistischen Landschaften unter anderem Capture the Flag oder fahren Rennen gegen die Computergegner.
■ Anbieter: Codemasters ■ Termin: 3. Quartal 2000



SPORT/RENNSPIEL MESSEBERICHT

Ist die Legende am Ende?

Mit GP3 erfüllt Geoff Crammond den Traum vieler Formel-1-Fans – und lässt sich sehr viel Raum für Verbesserungen.

■ ENTWICKLER **MicroProse** ■ ANBIETER **Hasbro** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Juli 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

Mit leuchtenden Augen schwärmte Produzent Nick Court von *Grand Prix 3*, seinem liebsten Kind. „Es wird das aufseherregendste Formel-1-Spiel der Saison werden." Mit dieser Einschätzung liegt er zweifellos richtig.

Der Informationsfluss zwischen MicroProse und Presse hielt sich bislang in Grenzen. Ein Lizenzvertrag untersagte es den Entwicklern, Videos, Bildmaterial und schriftliche Fakten ohne vorherige Überprüfung des Formula One Management (FOM) weiterzugeben. Zudem steht ein pedantischer Mann hinter *Grand Prix 3*: Geoff Crammond, der ein Feature erst dann präsentiert, wenn es fehlerfrei und fertig ist. Sollte ein Programmteil vor dem letztmöglichen Termin nicht perfekt sein, wird es kurzerhand gestrichen.

Und so erzählte Nick Court voller Enthusiasmus von all den Features, die *Grand Prix 3* nicht enthalten wird. „3D-Sound braucht man nicht. Wir verwenden das Motorengeräusch des vier Jahre alten *Grand Prix 2*, das war schließlich sehr gut." Dahinter stecken Schwierigkeiten beim Verarbeiten der bereits digitalisierten Motorengeräusche. MicroProse arbeitet seit 20 Monaten mit dem Formel-1-Team Arrows zusammen und hat Zugriff auf alle Geräusche, auf den Boxenfunk und alle Fahrzeugdaten. Zum Integrieren des Motorendonners fehlte den Klangdesignern schlichtweg die Zeit. Und so findet sich keine Spur von der „akkuraten und realistischen Umsetzung der 98er Saison mit allen Rennstrecken, allen Teams, allen Fahrern und allen Rennwagen", die in der Pressemitteilung angepriesen wird. Beispielsweise verzichtet MicroProse auf die Darstellung der Videobildschirme, die an etlichen Strecken stehen („das ist für den Spieler nicht wichtig"), es gibt für alle 22 Fahrzeuge nur eine einzige Cockpitgrafik („wir wollen niemanden verwirren") und auch die Fahrphysik wird kaum überzeugen können. Es gibt zwar für jeden Fahrzeugtyp ein eigenes Fahrmodell, dies gilt aber nur für den Computer. Der Spieler wird hingegen keinen Unterschied zwischen einem McLaren und einem Arrows bemerken können („Wir wollen, dass ein Minardi-Fan die gleichen Siegchancen hat, wie ein Ferrari-Fan"). Die Reifen der beiden Hersteller und die abstehenden Seitenspoiler – beides wichtige Themen im Jahr 1998 – werden mit „Es gibt ohnehin nur ein Fahrmodell" und „Die sind hässlich" für unnötig erklärt.



ALLES GENERISCH Wie das Lenkrad präsentieren sich auch die Fahreigenschaften der einzelnen Wagentypen vollkommen identisch. Ob die Computerfahrer unterschiedliche Cockpits sehen, ist unbekannt.

Es gibt aber auch Positives zu melden: Bei *GP3* wird *es* Strecken- und Boxenpersonal geben, mit unterschiedlichen Fahrhilfen kann der Schwierigkeitsgrad des Spiels an das Können des Fahrers angepasst werden und zudem sieht *GP3* außerordentlich gut aus. Die Landschaftsobjekte werfen wie die Fahrzeuge einen akkuraten Schatten, die Texturqualität der Gebäude kommt der von Fotografien nahe. Das Highlight der Simulation werden die wechselnden Wetterbedingungen sein. Das sieht dank spiegelnder Pfützen nicht nur spektakulär aus, sondern wird durch die Reifenwahl auf dem nassen Streckenbelag gewaltige Auswirkungen auf das Fahren haben. Dass dieses Feature existiert, konnten wir überprüfen – aber nicht beweisen, da MicroProse mit dem Hinweis auf die FOM keine Fotografien gestatte.

Harald Wagner



ÜBERALL ARROWS Die Designs sämtlicher Marken basieren auf dem Drahtgittermodell eines Arrows und unterscheiden sich daher nicht einmal in Details. Lediglich die Lackierung ermöglicht die Unterscheidung.



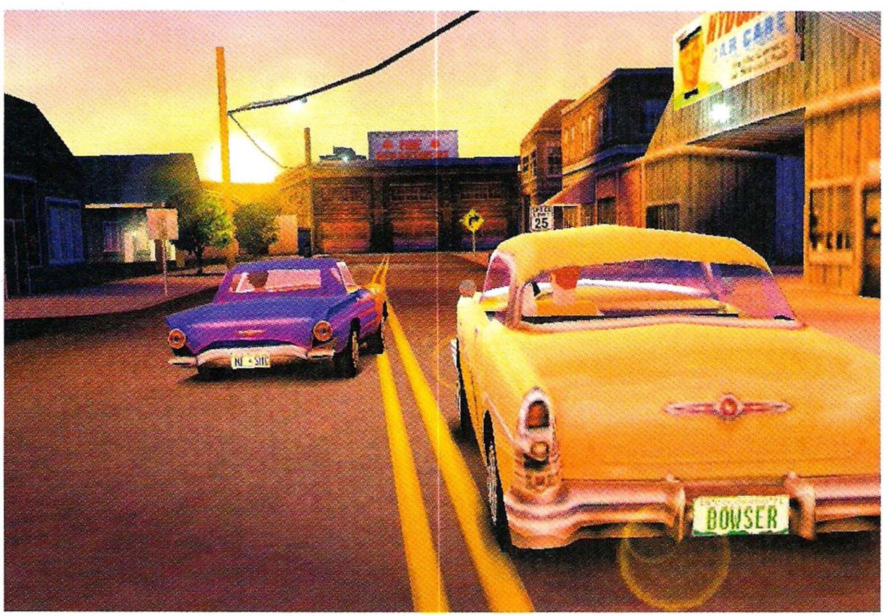
AUF DER CD-ROM!
In der Video-Reportage sehen Sie die Schönheiten Monacos.



Paradies für PS-Protze

Zurück in die Zukunft: Need for Speed: Motor City widmet sich der goldenen Ära amerikanischen Automobilbaus.

■ ENTWICKLER **Electronic Arts** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **September 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**



LEGENDEN UNTER SICH Automobile Träume wie diese beiden Schlitten sind zum Fahren eigentlich viel zu schade. Angesichts solcher Karosserien tun dem Besitzer selbst virtuelle Kratzer in der Seele weh.

Kaum ist *Need for Speed: Porsche* in die Läden gekommen, da kündigen die Macher bereits den nächsten Teil der Erfolgsserie an. *Motor City* entführt Sie in die Zeit der Benzin gurgelnden V8-Monster und Heckflossen.

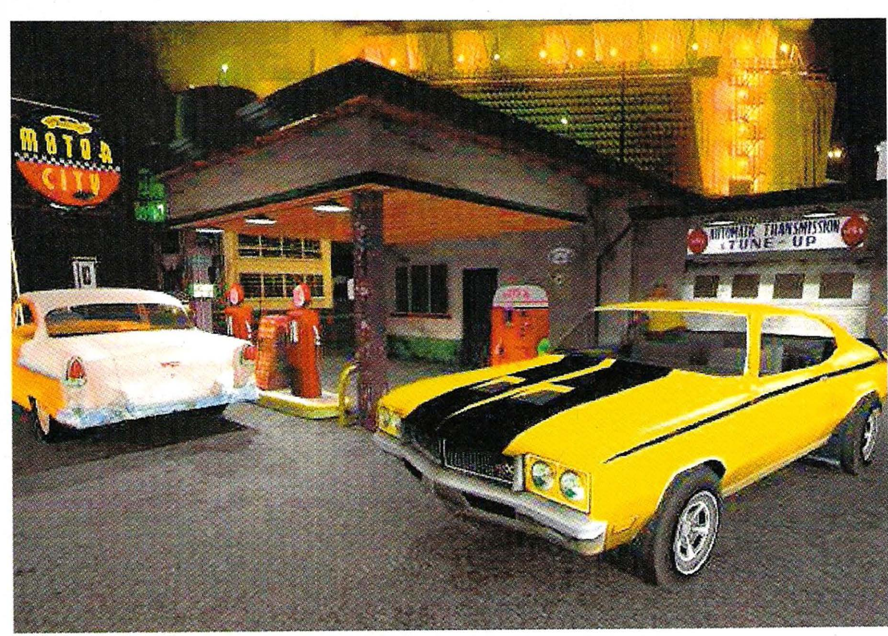
In der Zeit vor der ersten Ölkrise war die Welt der amerikanischen Autofahrer noch in Ordnung. Mit solch banalen Dingen wie Durchschnittsverbrauch oder Crashtests gab man sich damals noch nicht ab, viel wichtiger waren das Design und vor allem die Leistung der Fahrzeuge. Dank voluminöser V8-Motoren waren Spitzenleistungen von über 200 PS selbst für eine Familienkutsche kein Problem. In *Need for Speed: Motor City* begeben Sie sich zurück in diese Zeit der ungebremsten Auto-Euphorie. Fast alle Fahrzeuge im Spiel stammen aus der Zeit zwischen 1950 und 1970. Neben Klassikern vom Schlage eines 1956er Ford Thunderbird lenken Sie heißblütige Muscle-Cars wie den Pontiac GTO mit satten 370 PS. Wem die gebotene Leistung nicht ausreicht, der deckt sich im örtlichen Tuning-Shop mit edlen Ersatzteile ein und verbessert sein Auto so weit, wie es der Geldbeutel eben erlaubt. Das Ergebnis können Sie dann in verschiedenen Rennmodi selber austesten. Neben klassischen Rennserien locken Straßenrennen die Hobbyfahrer aus ganz Motor City auf die Piste. Hier geht es Mann gegen Mann über verschiedene Stadtkurse. Als Siegprämie lockt dann auch kein sperriger Pokal, sondern Bargeld oder das Auto des unterlegenen Gegners. Besonders interessant ist dieser Rennmodus in der Online-Variante. Wer die anonymen Computergegner mit links in die Tasche steckt, sucht sich im Internet menschliche Konkurrenten. Virtuelle Bars auf dem Spielserver sollen hierbei als Anlaufpunkt für die *Motor City*-Community dienen, eine Online-Zeitung wird stilecht über die Rennergebnisse berichten. Zwischen den Läufen stöbern Sie beim Autohändler und auf Schrottplätzen nach neuen Ersatzteilen und Fahrzeugen. Ein rudimentärer Wirtschaftspart sorgt dafür, dass die Gesetze des Marktes auch in der Welt von *Motor City* Anwendung finden. Die Technik des jüngsten Sprosses der *Need for Speed*-Familie erinnert in ihrer jetzigen Form stark an *Need for Speed: Porsche*. Neben den typisch amerikanischen Ovalkursen werden detaillierte Stadtstrecken und schnurgerade Kurzstrecken für Beschleunigungsrennen im Spiel enthalten sein. Zudem soll die im letzten Teil der Serie vernachlässigte Polizei diesmal wieder eine wichtige Rolle spielen. Wer allzu dreist durch Motor City rast, muss mit heißen Verfolgungsjagden mit den örtlichen Cops rechnen.

Sascha Gliss



AUF DER CD-ROM!
In drei Mini-Videos sehen Sie erste Szenen aus NfS: Motor City.

AMERICAN GRAFFITTI Wie in George Lucas' Filmklassiker trifft man sich im Drive-In-Restaurant.

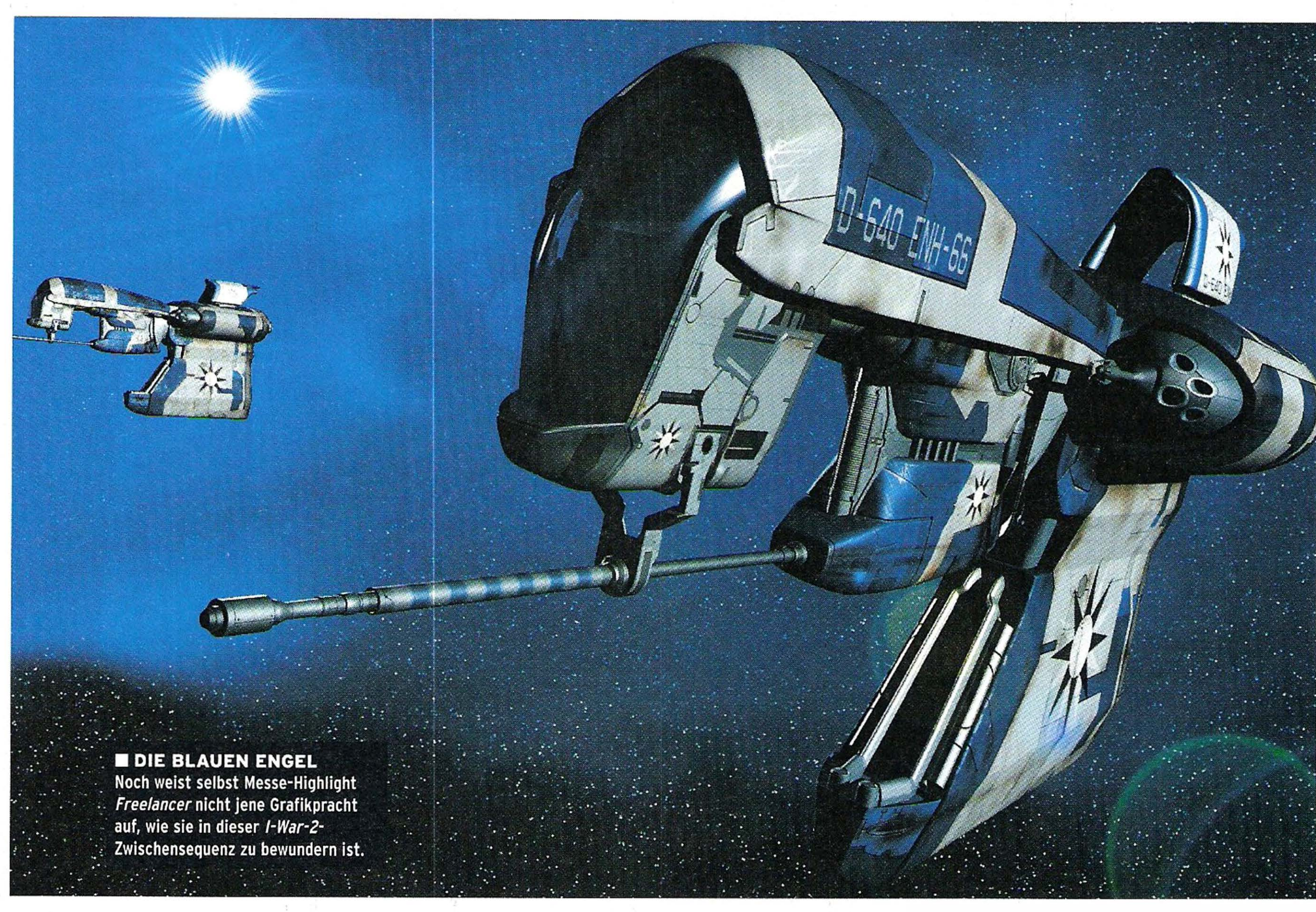


TREFFEN DER GENERATIONEN Der Pontiac GTO im Vordergrund ist ein typisches Muscle Car der späten 60er-Jahre. Diese Autos waren hauptsächlich auf den schnellen Spurt an der Ampel ausgelegt.



MESSEBERICHT SIMULATION

Die Simulations-Highlights



■ **DIE BLAUEN ENGEL**
Noch weist selbst Messe-Highlight *Freelancer* nicht jene Grafikpracht auf, wie sie in dieser *I-War-2*-Zwischensequenz zu bewundern ist.

Vorbei die Zeiten zentimeterdicker Handbücher – Charaktere, Story, Karriereleitern und Flair sind schwer im Kommen: Im Bereich der Flugsimulationen, Kampfroboterscharmützel und Weltraumschlachten tut sich endlich wieder was!

Fast schien es so, als hätte sich Microsoft vorgenommen, das Simulations-Genre im Alleingang wiederzubeleben - eben jene Nische, die Erzrivale MicroProse (*Falcon 4.0, Gunship!*) zuvor für tot erklärt hatte. Egal ob *Combat Flight Simulator 2*, *MechWarrior 4* oder *Crimson Skies*: Microsofts Spieleabteilung scheint erkannt zu haben, was bisherigen Simulationen gefehlt hat, nämlich Atmosphäre und eine Handlung, der man nicht sofort anmerkt, dass sie in der letzten Viertelstunde vor Auslieferung entstanden ist. Für A-nach-B-Flieger reserviert bleibt weiterhin die *Flight Simulator*-Serie. Eine Neuauflage war zwar nicht zu sehen, was aber nicht weiter verwunderlich ist, denn die 2000er-Version kam ja gerade erst vor einem halben Jahr auf den Markt. Und MicroProse? In der Chefetage von Hasbros Simulations-Marke ärgert man sich, dass es selbst für Topsimulationen wie *Falcon 4.0* oder *Gunship!* viel weniger Abnehmer gegeben hat als ursprünglich erhofft. Aus just diesem Grund wurde auch die Panzersimulation *Tank Platoon* eingestellt. Die letzten Hoffnungen ruhen auf *B-17 Flying Fortress*, das insbesondere unter Mehrspieler-Fans heiß erwartet wird.

Ein Comeback erleben indes Weltraumsimulationen: *Tachyon*, *Freespace 2* und *Starlancer* sind trotz individueller Schwächen allesamt spielenswert und die Liste von Topspielen, bei denen man wie weiland Luke Skywalker, Captain Picard oder Han Solo per Warp und Hyperspeed-Antrieb durch Asteroidenfelder rast, wird immer länger. Allen voran *Freelancer*: Nach der Präsentation ging es am Ausgang der Vorführkabine zu wie beim Auszug eines Bewohners aus dem Big-Brother-Container - selbst an sich reservierte Zeitgenossen gerieten vollends aus dem Häuschen.

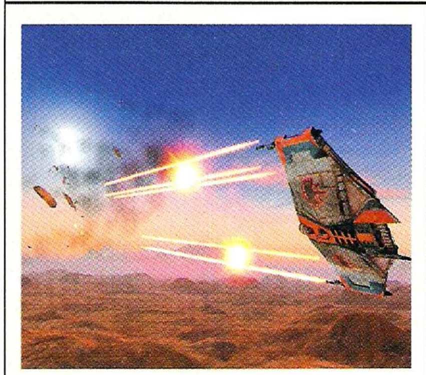
Petra Maueröder



AUF DER CD-ROM!
Erleben Sie *Aqua* und weitere Simulations-Highlights als Video!

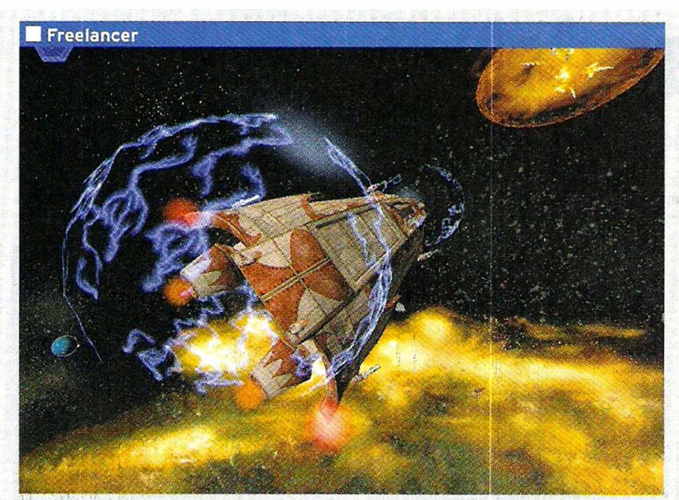
Starfighter

Was Klein-Anakin kann, können Sie schon lange: die neue LucasArts-Simulation!



Von wegen „per Anhalter durch die Galaxis": In *Starfighter* zischen *Krieg-der-Sterne*-Fans an Bord der rassigen Naboo-Starfighter und 20 weiterer Raumschiffe durch vierzehn Schauplätze, die man aus *Episode 1: Die Dunkle Bedrohung* kennt. Viele Charaktere und Ereignisse aus dem letztjährigen Kinohit werden mit von der Partie sein. Bislang ist *Starfighter* für die Sony PlayStation 2 angekündigt, doch wie wir erfahren haben, ist eine nachgeschobene PC-Version wahrscheinlich.

■ Freelancer



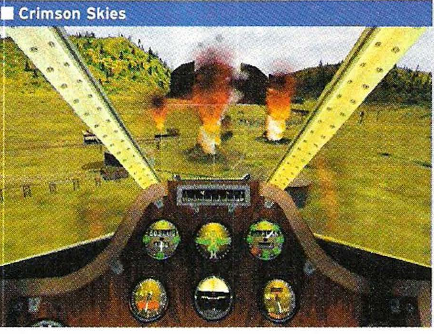
1. HANDVERLESEN DIE ZUSCHAUER, eng die Vorführkabine, groß das Staunen: *Wing Commander*-Schöpfer Chris Roberts könnte mit *Freelancer* ein Quantensprung im Weltraumsimulationsbereich gelingen. Neben Gefechten mit Halunken spielt auch der Handel eine Rolle. Mit dem Erlös kaufen Sie sich neue Raumschiffe oder rüsten sich mit besseren Waffen aus. Besonderheit des Mehrspielermodus': Sobald Sie sich in die *Freelancer*-Internetwelt eingeloggt haben, folgen Sie keiner vorgegebenen Handlung, sondern schreiben sich Ihre Geschichte quasi selbst. Ob Sie sich als Pirat, Söldner oder Händler verdingen, bleibt Ihnen überlassen. Indem Sie Aufträge ablehnen oder annehmen, verändert sich Ihr Status in der Gesellschaft. Die Welt um Sie herum ist sowieso ständig in Bewegung. Bei launigen Dialogen in der Kantine bewundert man Charaktere, für die lippensynchrone Textwiedergabe eine Selbstverständlichkeit ist. Nie zuvor wurden extrem detailreiche Riesenraumschiffe von der Größe eines Sternenzerstörers so glaubhaft dargestellt; der Anblick von Nebel-umwaberten Gestirnen lässt einem den Atem stocken. Ungewöhnlich und innovativ an *Freelancer* ist auch die Maussteuerung.
■ Anbieter: Microsoft ■ Termin: 1. Quartal 2001

■ Aqua



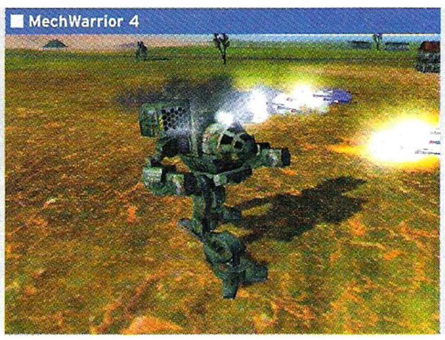
2. „DAS MÜSST IHR EUCH ANSEHEN, das ist Wahnsinn!" Sein Ruf eilte *Aqua* voraus: Auch wenn vom Spiel noch nicht viel zu sehen ist, lässt die 3D-Technik des Schleichfahrt-Nachfolgers Großes erahnen. Riesenkraken und Piraten jagen Sie 5.000 Meter unterm Meeresspiegel.
■ Anbieter: Fishtank ■ Termin: Herbst 2000

■ Crimson Skies



3. DIE 30ER-JAHRE, wie sie in keinem Geschichtsbuch stehen: Piraten machen in Zeppelinen und Doppeldeckern den Luftraum unsicher. Wegen der gutmütigen Steuerung, detailstrotzenden Szenarien und der schön ausgearbeiteten Story macht *Crimson Skies* auch Simulations-Einsteigern Spaß.
■ Anbieter: Microsoft ■ Termin: 3. Quartal 2000

■ MechWarrior 4



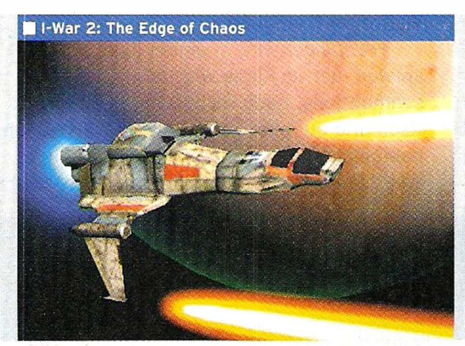
4. MEHRSTÖCKIGE KAMPFROBOTER, voll gepackt bis unters Dach mit Raketen und Geschützen – da bleibt kein Stein auf dem anderen: Noch nie waren die Gefechte im BattleTech-Universum adrenalinfördernder. Welcher der sieben neuen Mechs plus 21 Veteranen darf's denn sein?
■ Anbieter: Microsoft ■ Termin: 4. Quartal 2000

■ B-17 Flying Fortress 2



5. WAS IST SO SPANNEND daran, einen simulierten Bomber zu fliegen, der seine tödliche Fracht eigentlich nur rechtzeitig ausklinken muss? Spätestens dann, wenn Sie einen der zehn Plätze an Bord einnehmen und im Netzwerk als Team agieren müssen, kommt Bombenstimmung auf.
■ Anbieter:Hasbro Interactive ■ Termin: 3. Quartal 2000

■ I-War 2: The Edge of Chaos



6. INDEPENDENCE WAR 1 hatte einen schweren Stand im Duell mit *Wing Commander 5*. *I-War 2* ist gewappnet mit einer ausgezeichneten neuen 3D-Engine, einer überarbeiteten Steuerung und legt außerdem Wert auf die Entwicklung Ihrer Spielfigur.
■ Anbieter: Infogrames ■ Termin: 1. Quartal 2001

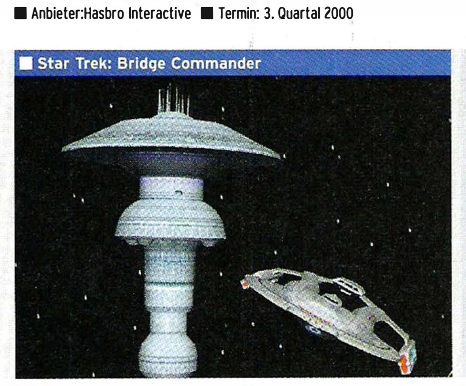


■ Combat Flight Simulator 2



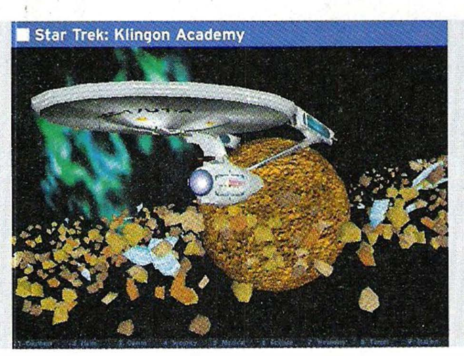
7. DIE KAMPFFLUGZEUGSIMULATION zieht von Europa in den südpazifischen Raum um, wo sich Japaner und Amerikaner gegenseitig vom Himmel holen. 3D-Engine, Flugmodell, KI der Flügelleute, Missions-Editor und Mehrspielermodus wurden massiv überarbeitet!
■ Anbieter: Microsoft ■ Termin 3. Quartal 2000

■ Star Trek: Bridge Commander



8. WAS SOLL DA SCHON SCHIEF GEHEN? Die Erfahrung von Totally Games (*X-Wing Alliance*) plus Activisions *Star Trek*-Lizenz ergeben die erste Weltraumsimulation der Next-Generation-Galaxis. In den 30 Missionen um Captain Picard, Data & Co. werden Diplomatie und Forschung eine wichtige Rolle spielen.
■ Anbieter: Activision ■ Termin: 1. Quartal 2001

■ Star Trek: Klingon Academy



9. INTERPLAY SCHÜRT DIE VORFREUDE mit frischer 3D-Technik, 25 Missionen und extrem detailreichen Raumschiffen aus den unendlichen Weiten des Star-Trek-Universums. Mit voluminösen Kampfraumschiffen jagen Sie romulanische Kreuzer durch's All – auch im Mehrspielermodus.
■ Anbieter: Virgin Interactive ■ Termin: 3. Quartal 2000

■ X-T-Tension

10. ES WAR DIE ÜBERRASCHUNG im ideenarmen Weltraumaction-Universum: *X – Beyond the Frontier*. Die Zusatz-CD bietet den vielen tausend Fans noch abwechslungsreichere Missionen, eine größere Galaxie, ein neues Navigationssystem und mehr Raumschiffe.
■ Anbieter: THQ ■ Termin: 3. Quartal 2000



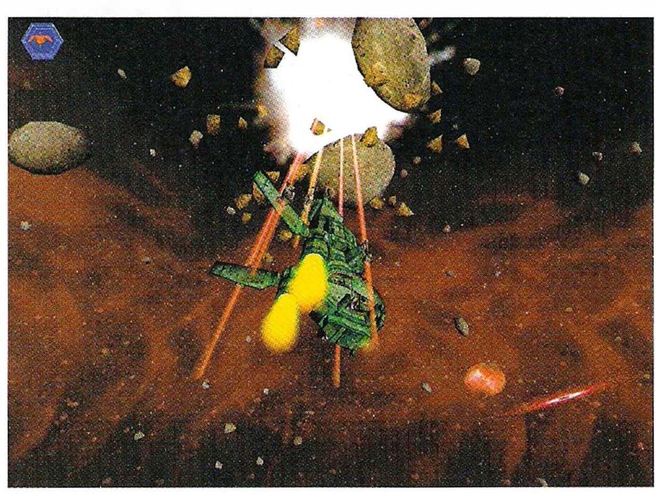
Weltraum im Wandel

Völlige Handlungsfreiheit im ersten sich dynamisch verändernden Universum – ein unhaltbares Versprechen?

■ ENTWICKLER **Digital Anvil** ■ ANBIETER **Microsoft** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **4. Quartal 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**



URGEMÜTLICH Jede Raumstation, die etwas auf sich hält, verfügt über eine Kneipe. Hier werden Informationen getauscht und Geschäfte gemacht.



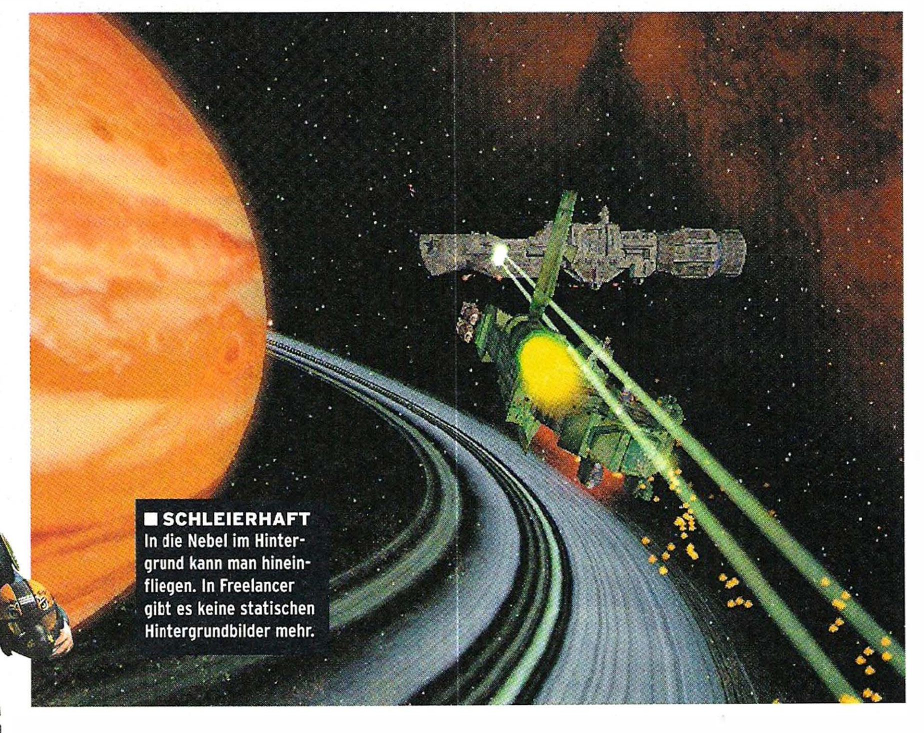
STEINERWEICHEND Die Asteroiden stellen für kleinere Schiffe eine ernsthafte Bedrohung dar, große Schiffe können die Splitter einsammeln und verkaufen.

Je größer, desto besser. Dieser Maxime scheint Chris Roberts seit dem Beginn seiner Karriere zu folgen. Stets waren seine *Wing Commander*-Spiele die Simulationen mit den voluminösesten Raumschiffen und den weitesten Universen. Nun wird *Freelancer* alles bislang Dagewesene in den Schatten stellen.

Chris Roberts ist kein Erfinder, er ist Visionär. Er träumt von spannenden, spielfilmartigen Actionspielen, von der absoluten Bewegungs- und Handlungsfreiheit sowie von der künstlerischen Ungebundenheit, die nur ein Computer zu bieten hat.

Die grundlegenden Spielideen waren dabei längst vorhanden, Chris Roberts führte das jeweilige Genre lediglich zur Perfektion. Nachdem er mit *Strike Commander* Flugsimulation mit Spielfilm kombinierte und mit seiner *Wing Commander*-Serie Weltraum-Action und Spielfilm fast nahtlos miteinander verband, widmet er sich nun den Weltraum-Freibeutern.

Freelancer wird in einem Kosmos spielen, der an Filme wie *Dune* erinnert: schmuddelig, hoch technisiert, aristokratisch und auf eine befremdliche Weise auch nostalgisch. Diese „barocke Jugendstil-Welt" kann saumlos begutachtet werden:



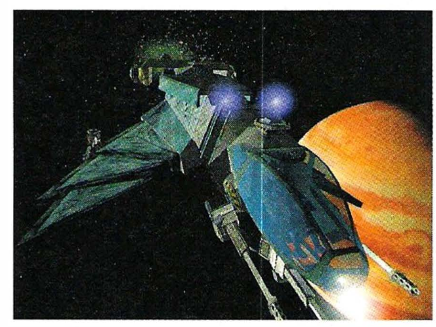
■ **SCHLEIERHAFT** In die Nebel im Hintergrund kann man hineinfliegen. In Freelancer gibt es keine statischen Hintergrundbilder mehr.

Der Spieler bewegt sich von der Raumhafenkneipe über die Planetenoberfläche bis in die Weiten des Alls, ohne sich dabei von Filmsequenzen oder ähnlichen Schnitten bremsen lassen zu müssen.

Roberts hat darauf verzichtet, eine Hintergrundgeschichte zu schreiben, da diese das Spiel zwangsläufig auf wenige Stunden beschränken würde. Stattdessen werden alle „Einheiten" (Nationen, politische Gruppen, Raumstationen und einzelne Piloten) unterschiedlichste Handlungsmöglichkeiten besitzen. Die Aktionen eines Einzelnen werden bei zunächst unbeteiligten Einheiten Reaktionen hervorrufen, was letztendlich dazu führt, dass sich das gesamte System des *Freelancer*-Universums stetig verändert. Beispielsweise sorgt ein Angriff von Nation A auf Nation B für steigende Preise in der Raumstation C, was die Händler-Gruppe D zu verstärkten Transporten anregt, diese locken wiederum die Piraten E auf den Plan. Das Programm generiert aus diesen Umwälzungen Missionen für den Spieler, die dieser annehmen, aber auch ausschlagen kann.

Anfangs wird der Spieler nur ein winziges Raumschiff von der Größe eines VW Golf besitzen, Kampfaufträge oder eine Betätigung als Händler scheiden daher für ihn aus. Mit kleinen Botengängen und Spionagemissionen verdient man sich sein erstes Geld, mit dem man sich ein richtiges Imperium erarbeiten kann. Der Betrieb von Raumstationen und Erzminen, das Anzetteln kleinerer Kriege, das Erforschen noch unbekannter Weltraumgebiete – es gibt nichts, was man mit dem richtigen Kleingeld nicht machen könnte. Einen wesentlichen Teil von *Freelancer* wird natürlich der Raumkampf einnehmen. Im Gegensatz zu herkömmlichen Weltraum-Simulationen

Die Handlung eines Einzelnen ruft bei zunächst unbeteiligten Einheiten Reaktionen hervor, was das gesamte Freelancer-System in steter Veränderung hält.



DURCHSCHAUBAR Durch die Cockpitkanzel sieht man jede einzelne Bewegung des Piloten.

wird der Spieler sein Raumschiff aber nicht selbst fliegen müssen, sondern er kann seinem „Neuronet" genannten Bordcomputer Anweisungen geben. Die Künstliche Intelligenz sorgt dafür, dass die gewünschten Angriffs- und Verteidigungstaktiken ausgeführt werden, der Spieler bedient nur noch die Bordkanonen. Neuronet besteht aus einzelnen Teilsystemen, die separat hinzugekauft und verbessert werden können. Dank dieser Rollenspiel-Eigenschaften, den kilometerlangen Raumstationen sowie den atemberaubenden und extrem detaillierten Grafiken wird Chris Roberts sein Ziel definitiv erreichen, mit *Freelancer* einen neuen Meilenstein im Genre zu setzen. Schade nur, dass Roberts sein wohl spektakulärstes Feature nicht realisieren konnte: Er beabsichtigte zunächst, neben dem Einzelspielermodus einen Mehrspielermodus zu integrieren, in dem mehrere tausend Raumpiloten gleichzeitig miteinander kämpfen und handeln können. Von diesen Plänen nahm Roberts Abstand. Das Serversystem, die noch nicht vollständig entwickelte Technik und vor allem die geringen Geschwindigkeiten des Internet sind dafür verantwortlich, dass in *Freelancer* wohl „nur" 64 Spieler gleichzeitig spielen können – das aber über Wochen, Monate und vielleicht sogar Jahre hinweg. Denn die Software wird ständig für ein sich veränderndes Universum sorgen, ständig neue Herausforderungen erschaffen und so selbst ein halbes Hundert Spieler über eine derart lange Zeit motivieren können.

Harald Wagner

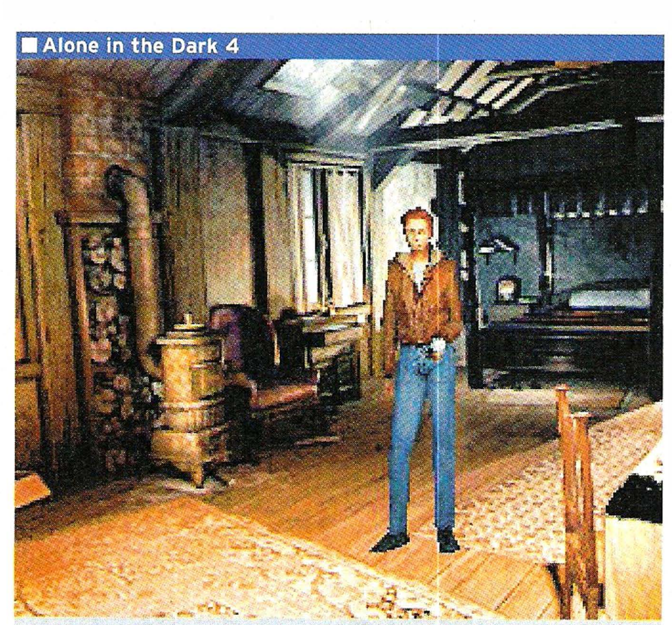


EISENZEIT Die Raumschiffe und Stationen sind in dem Design gestaltet, das um die letzte Jahrhundertwende für futuristisch gehalten wurde.

MESSEBERICHT

KURZ & GUT

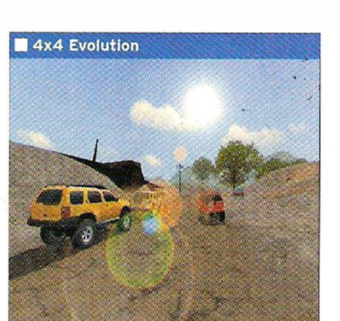
Alone in the Dark 4



EDWARD CARNBY, weit gereister Abenteurer und Geisterjäger, geht wieder einmal auf die Suche nach verschwundenen Freunden. Wie bereits in den vorherigen drei Teilen der weltweit ersten Action-Adventure-Serie wird er feststellen müssen, dass er sie nicht retten, sondern nur noch rächen kann. Diesmal schlägt er sich mit den Geistern und Dämonen der Indianer herum und sucht nebenbei drei möglicherweise magische, jedenfalls aber wertvolle Tabletts. Die opulenten Grafiken werden mittels fixierter Kameras auf den Monitor gebracht, die zahlreich in den Räumen verteilt sind. Zwar ist dadurch die Steuerung der Spielfigur etwas komplizierter als allgemein üblich, dafür erweckt *Alone in the Dark* schnell den Eindruck, als würde man sich selbst in einem Spielfilm befinden.

■ Anbieter: Infogrames ■ Termin: 4. Quartal 2000

4x4 Evolution



REVOLUTIONÄRES wird es wahrlich nicht zu bestaunen geben, zahlreiche Details machen *4x4 Evolution* aber zum vierrädrigen *Motocross Madness*-Pendant. Ein actionlastiges Fahrgefühl, diverse sehenswerte Grafiken und bestenfalls angedeuteten Realismus - mehr braucht der Off-Road-Fahrer nicht.

■ Anbieter: Take 2 ■ Termin: 3. Quartal 2000

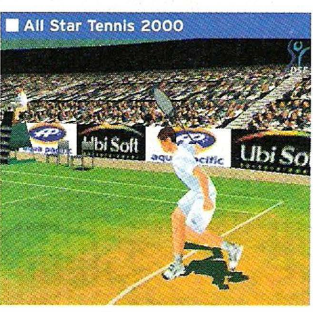
American McGee's Alice



DAS BERÜHMTE BUCH „Alice im Wunderland" liefert den Hintergrund für dieses Action-Adventure, in dem Sie die Heldin durch eine bizarre Welt lenken. Dabei begegnen Ihnen zahlreiche kuriose Figuren wie die Grinsekatze. Der Spieler muss neben Actionszenen das eine oder andere Rätsel lösen.

■ Anbieter: Electronic Arts ■ Termin: 2. Quartal

All Star Tennis 2000



SPIEL, SATZ UND SIEG ist das Ziel auf zehn Turnieren, bei denen Sie gegen acht Weltklasseprofis antreten. Dank eines ausgefeilten Bewegungsmodells werden die Aktionen der Spieler realistisch in Szene gesetzt. Ein riesiges Schlagrepertoire und die akkurate Ballphysik verleihen dem Spiel Simulationscharakter.

■ Anbieter: Ubi Soft ■ Termin: Juni 2000

Arcanum



MAGIE UND TECHNIK sind die Gegensätze, die im neuen Rollenspiel der *Fallout*-Schöpfer zu Konflikten führen. In der Iso-Perspektive kämpfen und zaubern Sie sich mit Ihrer Heldentruppe durch die Fantasy-Welt. Charakterentwicklung sowie Magie- und Kampfsystem setzen auf bewährte Rollenspielkonzepte.

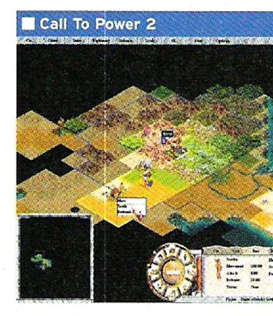
■ Anbieter: Sierra ■ Termin: 3. Quartal 2000

Battle Isle 4

DIE NEUARTIGE KOMBINATION aus rundenbasierter Taktik sowie Ressourcen-Management und Forschung in Echtzeit kann erstaunlich viel Spannung erzeugen, auch der Basisbau führt das militärische 3D-Strategiespektakel wieder zu seinen spielerischen Wurzeln zurück. Der Clou: Die Runden werden simultan gespielt.

■ Anbieter: Blue Byte ■ Termin: 3. Quartal 2000

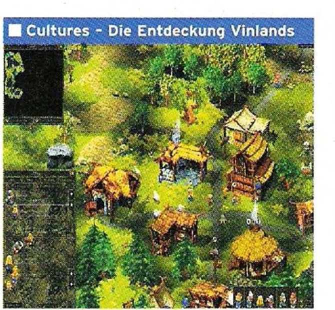
Call To Power 2



ENTDECKUNG, FORSCHUNG UND EROBERUNG sind auch in Teil 2 die Grundaufgaben. Die Grafik unterscheidet sich kaum vom Vorgänger, jedoch wurden die Diplomatie- und Managementfunktionen erweitert. Neue Einheiten sind ebenfalls geplant. Zudem stehen vorgefertigte, historische Szenarios zum Nachspielen bereit.

■ Anbieter: Activision ■ Termin: 4.Quartal 2000

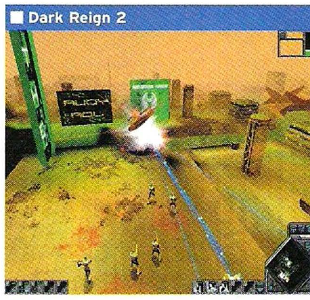
Cultures - Die Entdeckung Vinlands



KNUDDELIGE GRAFIK und Rollenspielelemente versprechen die Entwickler dieses Aufbaustrategiespiels. Sie lenken das Schicksal eines Wikingerstammes, der aufbricht, um neue Ländereien zu besiedeln. Ihre Untergebenen lassen sich in bis zu 30 Berufen ausbilden und besitzen individuelle Persönlichkeiten.

■ Anbieter: THQ ■ Termin: 3.Quartal 2000

Dark Reign 2



WÜST UND LEER ist die Welt von Dark Reign 2. Wilde Mutantenhorden und zivilisierte Terraformer kloppen sich in Activisions 3D-Echtzeitstrategiespektakel um die Vorherrschaft über die postapokalyptische Einöde. Mit detaillierten Landschaften und flüssig animierten Einheiten soll *Dark Reign 2* PC-Generäle in seinen Bann ziehen.

■ Anbieter: Activision ■ Termin: Juli 2000

Die Siedler 4



DER KAMPF gegen das Dunkle Volk ist die einzige inhaltliche Neuerung der *Siedler*, technisch wird sich erfreulicherweise mehr verändern. Eine ausgebaute Schifffahrt, die Möglichkeit, militärische Anführer zu ernennen oder Saboteure und Fallen einzusetzen sowie zwei neue Mehrspieler-Modi sorgen für Akzente.

■ Anbieter: Blue Byte ■ Termin: 4. Quartal 2000

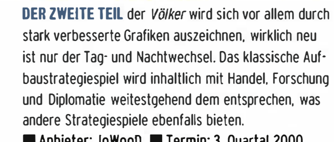
Die Sims: Livin' Large



DAS ERSTE ADD-ON zur Alltagssimulation *Die Sims* enthält fünf neue Karrierewege, zusätzliche Einrichtungsgegenstände sowie eine Reihe witziger Gimmicks wie zum Beispiel einen Flaschengeist oder explodierende Gartenzwerge. Am grundsätzlichen Spielprinzip des Hauptprodukts haben die Entwickler nichts geändert.

■ Anbieter: Electronic Arts ■ Termin: 4. Quartal 2000

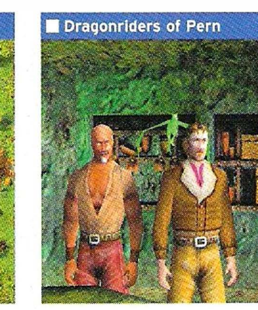
Die Völker



DER ZWEITE TEIL der *Völker* wird sich vor allem durch stark verbesserte Grafiken auszeichnen, wirklich neu ist nur der Tag- und Nachtwechsel. Das klassische Aufbaustrategiespiel wird inhaltlich mit Handel, Forschung und Diplomatie weitestgehend dem entsprechen, was andere Strategiespiele ebenfalls bieten.

■ Anbieter: JoWooD ■ Termin: 3. Quartal 2000

Dragonriders of Pern

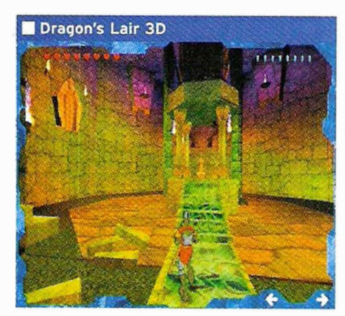


NEBENBUHLER ÜR DRAKAN: Einer Fantasy-Romanserie nachempfunden, wird Sie auch dieses Action-Adventure auf den Rücken eines geflügelten Reptils versetzen. Am Boden wie in der Luft müssen Sie und Ihr Lindwurm Kämpfe ausfechten und Rätsel lösen. Glanzgrafiken und Rollenspielansätze werten den Titel noch auf.

■ Anbieter: Ubi Soft ■ Termin: 3. Quartal 2000

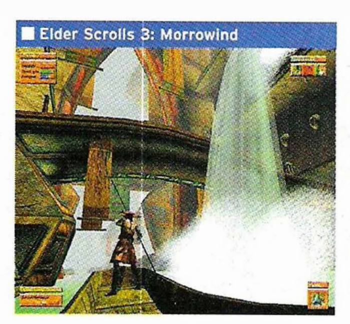


■ Dragon's Lair 3D



RITTER DIRK wird wieder Drachen besiegen, Fallen entdecken und magische Gegenstände einsammeln. Das einst revolutionäre Video-Disk-Spielhallenspiel zeigt sich im schicken 3D-Gewand, die Spielfiguren des Action-Adventures sind allerdings wie vor 15 Jahren als 2D-Comicfiguren realisiert.
■ Anbieter: Blue Byte ■ Termin: 1. Quartal 2001

■ Elder Scrolls 3: Morrowind



SEIN NICHT-LINEARER AUFBAU macht das kompromisslose Rollenspiel zur Besonderheit. Egal, ob als Ehrenmann oder Taschendieb, in jeder Profession werden Sie hier ihr persönliches Wunder in einer dynamischen Geschichte erleben können. Die Designer garantieren spielerische Freiheit sowie technische Extraklasse.
■ Anbieter: Bethesda ■ Termin: 1. Quartal 2001

■ European Super League



FUSSBALLFESTE feiern Sie mit 16 lizenzierten europäischen Topmannschaften wie Manchester United oder Bayern München, die in einer virtuellen Superliga um den Titel kämpfen. Mit viel Atmosphäre, einfacher Steuerung und detaillierter Grafik soll dem Klassenprimus *FIFA 2000* Paroli geboten werden.
■ Anbieter: Virgin ■ Termin: September 2000

■ Evil Islands



DIE MISCHUNG aus Strategie und Rollenspiel versetzt Sie in eine fantastische Inselwelt. Ihre Hauptaufgabe ist der Kampf gegen meist zahlenmäßig überlegene Gegnerscharen. Statt offener Gefechte sollen daher taktische Manöver in der detaillierten 3D-Landschaft Grundstein für den Erfolg sein.
■ Anbieter: Ravensburger ■ Termin: September 2000

■ F1 Racing Championship



NEBEN DER ÜBERARBEITETEN GRAFIK sowie den an die Saison 1999 angepassten Fahrzeugen und Strecken erwarten den Formel-1-Fahrer vor allem die drei neuen Spielmodi Fahrschule, Herausforderung und vor allem das „Szenario": die Nachstellung der spannendsten Augenblicke der Weltmeisterschaft 1999.
■ Anbieter: Ubi Soft ■ Termin: 3. Quartal 2000

■ Battle Realms





SCHLACHTENLENKER mit einer Schwäche für Fantasy-Szenarios freuen sich auf *Battle Realms*. Das im Manga-Stil gehaltene 3D-Echtzeitstrategiespiel entführt Sie in eine fantastische Welt, die entfernt an das mittelalterliche Japan erinnert. Wichtiger noch als die Optik aber war Designer Ed Del Castillo (Ex-Westwood, Ex-Origin) eine herausfordernde Künstliche Intelligenz. So werden Sie auf Gegner treffen, die sich nicht von den immer gleichen Standardtricks überlisten lassen. Aber auch die eigenen Einheiten sollen von den KI-Routinen profitieren: Anstatt nämlich nach der Erfüllung eines Befehls stumpfsinnig herumzustehen, bis die nächste Anweisung folgt, werden die eigenen Mannen selbstständig erkennen, was in der jeweiligen Situation zu tun ist und die Initiative ergreifen.
■ Hersteller: Crave Entertainment ■ Release: 4. Quartal 2000

■ Frontierland

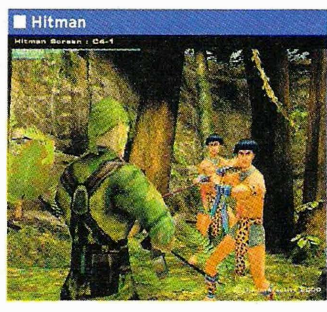
NEUE WEGE beschreitet die Wirtschaftssimulation *Frontierland*. Die Aufgabe, die Küsten der USA mit einer Eisenbahnstrecke zu verbinden, wird in einzelne Missionen aufgeteilt, die jeweils voneinander abhängen. Rohstoffförderung, Banditen und weitere Herausforderungen machen dem Tycoon das Leben schwer.
■ Anbieter: JoWood ■ Termin: 3. Quartal 2001

■ Giants



AUF EINEM EINST PARADIESISCHEN EILAND bekämpfen sich schnoddrige Weltraumtouristen, grazile See-Amazonen und ein Riesenmonster namens Kabuto. Der grafisch opulente Actiontitel enthält zahlreiche Nebenfiguren sowie Dutzende exotischer Regionen, die auch zu Schauplätzen wilder Online-Schlachten werden sollen.
■ Anbieter: Virgin ■ Termin: Oktober 2000

■ Hitman



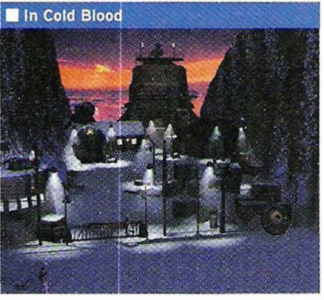
ALS EINE MISCHUNG aus knallhartem Actiontitel und Taktik-Shootern à la *SWAT 3* präsentiert sich *Hitman*. Sie schlüpfen in die Rolle eines Auftragskillers und müssen sich in teils äußerst gefährlichen Missionen bewähren. Wie in *SWAT 3* wird hier besonnenes Vorgehen eher zum Ziel führen als tumbe Ballerei.
■ Anbieter: Eidos ■ Termin: 3. Quartal 2000

■ Icewind Dale



TROTZ SEINER URSPRÜNGLICHEN Orientierung an *Baldur's Gate* mausert sich *Icewind Dale* zum Rollenspiel mit eigenem Charakter. Die Geschehnisse gehen in einem viel engeren Radius über die Bühne, lange Reisen sind passé. Die Kämpfe wirken actiongeladener als bei *Baldur's Gate*, Umfang und Tiefgang sind ähnlich.
■ Anbieter: Virgin ■ Termin: September 2000

■ In Cold Blood



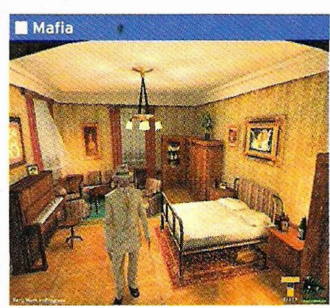
WELTKRIEG Nummer drei steht in *In Cold Blood* kurz vor dem Ausbruch. Als einsamer Agent des britischen Geheimdienstes kommen Sie einem teuflischen Komplott auf die Spur. Das Action-Adventure soll neben riesigen Arealen eine Unzahl von Charakteren bieten, die dem Spieler auf seiner Mission beistehen werden.
■ Anbieter: Ubi Soft ■ Termin: 3. Quartal 2000

■ Links LS 2001



PERFEKTION ist das Motto für die neue Version. Neben fotorealistischer Grafik werden neue Kurse, Akteure, Spieleranimationen und Plätze integriert. Ein „Green-Analyzer" erlaubt zudem ein noch genaueres Einlochen. Darüber hinaus wurde auch der Modus für Online-Spiele verbessert und ausgebaut.
■ Anbieter: Microsoft ■ Termin: 3. Quartal 2000

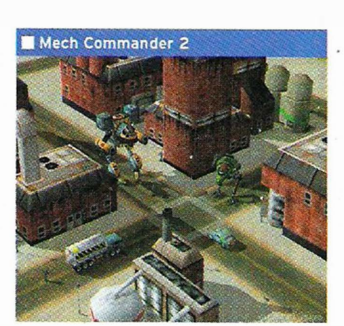
■ Mafia



ALS AUFTRAGSFAHRER FÜR DIE MAFIA müssen Sie sich in zahlreichen heiklen Missionen bewähren. Das Action-Adventure, dessen Spielprinzip auf den ersten Blick an *GTA 2* erinnert, verwendet die 3D-Technik von *Hidden & Dangerous*. Neben guten Fahrkünsten sind vor allem kriminelle Energie und Kaltblütigkeit gefordert.
■ Anbieter: Take 2 ■ Termin: Oktober 2000

MESSEBERICHT

Mech Commander 2



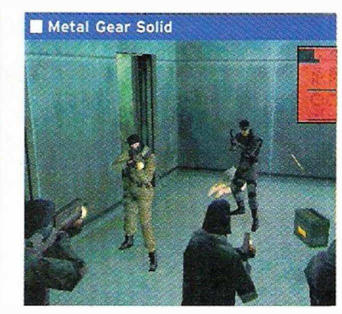
TONNENSCHWERE Kampfmaschinen steuern Sie in *Mech Commander 2* nicht etwa aus dem Cockpit. Wie im Vorgänger lenken Sie aus sicherer Entfernung Ihre Piloten übers Schlachtfeld. Der zweite Teil des Strategiespiels glänzt in neuem Look: Umgebung und Fahrzeuge werden diesmal mit echter 3D-Technik dargestellt.
■ Anbieter: Microsoft ■ Termin: 1. Quartal 2001

Mercedes-Benz Truck Racing



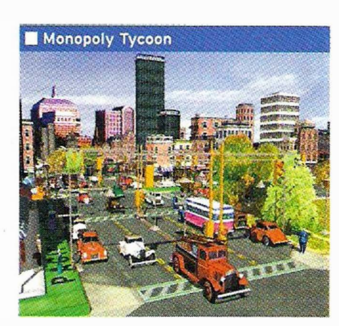
1.500 POLYGONE je Truck sind notwendig, um realistische Fahrzeuge und all deren Schäden darzustellen. Die Lizenz von Mercedes-Benz ermöglicht ein authentisches Fahrmodell sowie eine originalgetreue Telemetrie, dennoch wird sich das grafisch opulente Spiel mehr an Rennspieler als an Simulationsexperten wenden.
■ Anbieter: THQ ■ Termin: 3. Quartal 2000

Metal Gear Solid



ZWEI MILLIONEN Exemplare von Konamis Action-Adventure wurden bisher für die PlayStation verkauft. Eine technisch aufgebohrte Fassung soll im Herbst für den PC erscheinen. Als Spezialagent Solid Snake infiltrieren Sie mit List und Tücke eine schwerbewachte Terroristen-Basis und retten die Welt vor dem atomaren Holocaust.
■ Anbieter: Microsoft ■ Termin: 3.Quartal 2000

Monopoly Tycoon



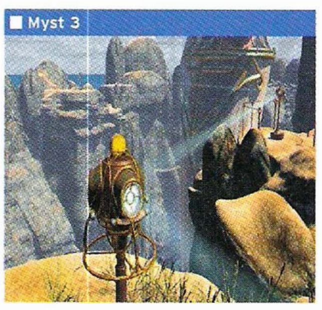
VOM TELLERWÄSCHER ZUM MILLIONÄR ist das Motto in dieser Wirtschaftssimulation. Bauen Sie eine Stadt im Monopoly-Ambiente von 1930 bis heute auf, verdienen Sie viel Geld und sorgen Sie für zufriedene Mieter. Deren Bedürfnisse können per Mausklick abgerufen und mit der Errichtung diverser Gebäude befriedigt werden.
■ Anbieter: Hasbro ■ Termin: Oktober 2000

Munch's Odysee



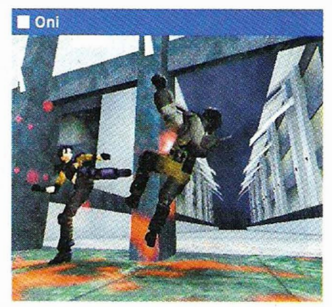
DER DRITTE TEIL der witzigen *Oddworld*-Serie wird mit leistungsfähiger 3D-Technik umgesetzt und gleichgewichtig Action- und Adventure-Elemente enthalten. In der Hauptrolle tritt diesmal der draufgängerische Außerirdische Munch auf, der in die Fußstapfen seines Vorgängers Abe tritt und auf Abenteuerreise geht.
■ Anbieter: Infogrames ■ Termin: 2. Quartal 2001

Myst 3



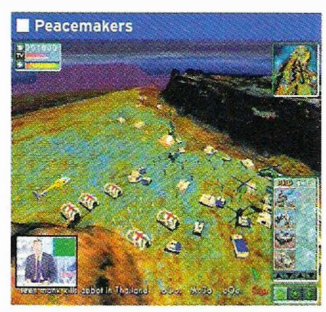
ROUTINE IM MYSTIKLAND: Die bei gigantischen Scharen beliebte Serie wird nach bewährtem Muster fortgesetzt. Das bedeutet: Stillvoll gezeichnete Grafiken, sphärische Klänge und Rätsel der mathematischen Oberklasse erzeugen gemeinsam eine gespenstisch leere Welt, in die man aus dem Alltag entfliehen kann.
■ Anbieter: Mattel ■ Termin: 1. Quartal 2001

Oni



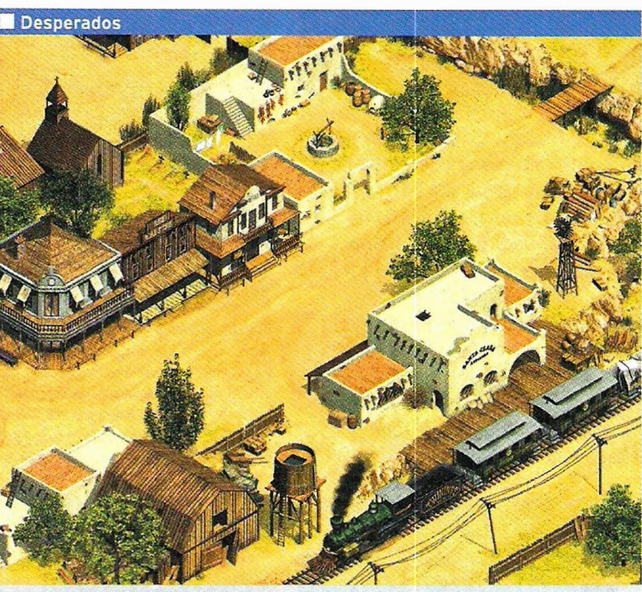
JAPANISCHE KÜNSTE, wohin man sieht: Das in einem zukünftigen Japan angesiedelte Actionspiel kombiniert den Einsatz von Schusswaffen und japanischer Selbstverteidigung. Für die spektakuläre, aus der Verfolgerperspektive sichtbare Grafik werden japanische Mythen und der japanische Comicstil „Anime" Pate stehen.
■ Anbieter: Take 2 ■ Termin: 4. Quartal 2000

Peacemakers



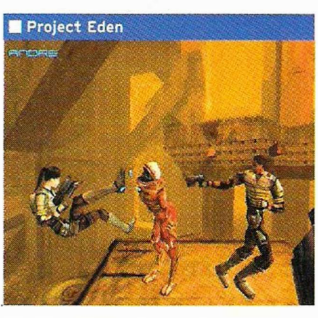
FRIEDEN SCHAFFEN müssen Sie als Angehöriger einer Blauhelm-Einheit in diesem ungewöhnlichem Strategiespiel. Neben politischen und militärischen Aufgaben kümmern Sie sich außerdem um Ihr Image in der Öffentlichkeit. Jeder Ihrer Schritte im Spiel erfolgt nämlich unter den wachsamen Augen der Weltpresse.
■ Anbieter: Ubi Soft ■ Termin: 4.Quartal 2000

Desperados



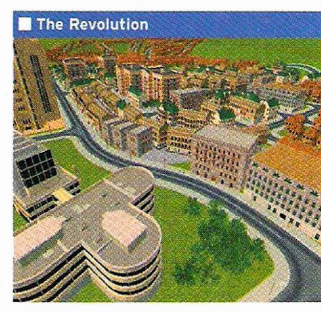
DEATH VALLEY war der bisherige Titel, unter dem dieser potenzielle Strategie-Hit im letzten Jahr in der Fachpresse erstmals vorgestellt wurde. Das Spielprinzip erinnert an *Commandos*: Sie führen im Wilden Westen ein Team von Spezialisten durch verschiedene, von Gegnern überfüllte Levels. Als Regierungsagent John Cooper gehen Sie dabei seltsamen Vorfällen an der mexikanischen Grenze nach: Die Herren aus dem Süden fallen nämlich ins Hoheitsgebiet der jungen USA ein und besetzen ein Kavallerie-Fort nach dem anderen. Außer Cooper steuern Sie bis zu sechs seiner Freunde, die alle mit unterschiedlichen Fähigkeiten gesegnet sind. Neben dem obligatorischen Scharfschützen finden sich unter anderem ein Messerwerfer, ein Sprengmeister und ein Arzt in Ihrem Team.
■ Anbieter: Infogrames ■ Termin: 4. Quartal 2000

Project Eden



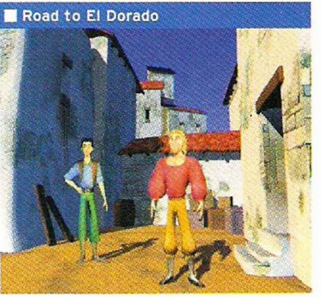
APOKALYPTISCHE Zustände herrschen in den Metropolen der Zukunft. Als Führer einer Polizeieinheit machen Sie sich auf in die gewalttätige Unterwelt einer dieser Städte. Das Actionspektakel stammt aus der Feder der *Tomb Raider*-Macher und soll optisch an die Spiele der Lara-Croft-Saga angelehnt sein.
■ Anbieter: Eidos ■ Termin: 3. Quartal 2000

The Revolution



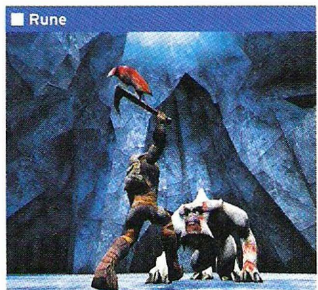
MACHTKAMPF in der fiktiven Republik Novistrana. Als Möchtegern-Usurpator sägen Sie in diesem politischen Strategiespiel fleißig am Stuhl des regierenden Präsidenten. Politiker, Geschäftsmänner und Gangster verfolgen unterschiedliche Ziele und rekrutieren Spezialisten, die für sie schmutzige Arbeiten erledigen.
■ Anbieter: Eidos ■ Termin: 4. Quartal 2000

Road to El Dorado



DEN ANIMIERTEN KINOFILM gleichen Namens wird ein Adventure flankieren, das auf ein jüngeres Publikum zugeschnitten ist. Zwei chaotische Protagonisten samt störrischem Pferd werden darin in eine turbulente Verwechslungsstory verwickelt. Rätsel sowie Actionpassagen wechseln sich pausenlos ab.
■ Anbieter: Ubi Soft ■ Termin: 4. Quartal 2000

Rune

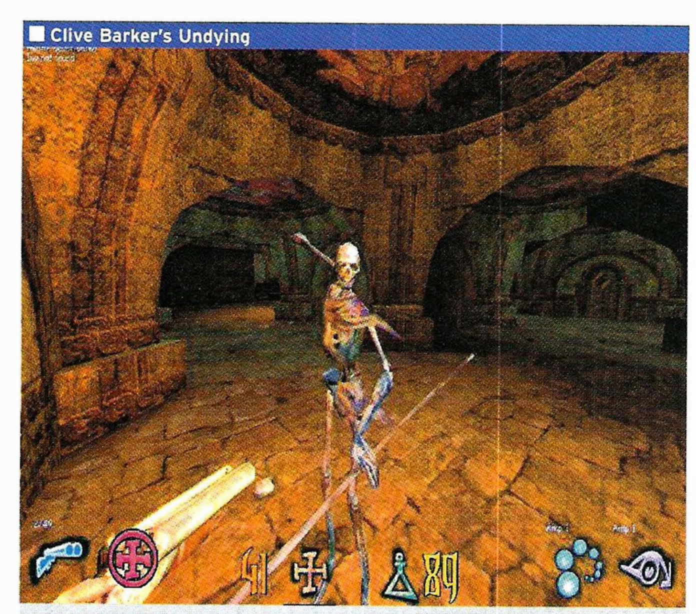


AUF DER SUCHE NACH RUHM UND EHRE kämpft sich der Wikinger Ragnar waffenschwingend durch die nordische Mythologie und verdrischt zahlreiche Monster. Gesteuert wird der Held aus der Tomb-Raider-Perspektive, hat aber im kampflastigen Action-Adventure deutlich weniger Rätselnüsse als Kollegin Croft zu knacken.
■ Anbieter: Take 2 ■ Termin: August 2000

KURZ & GUT

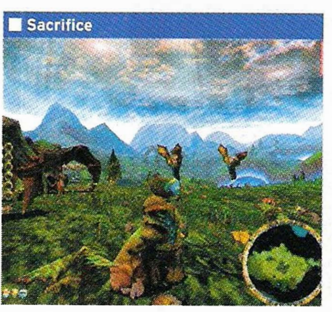


Clive Barker's Undying



UNTOTE KREATUREN verfolgen Sie in diesem düsteren Egoshooter aus der Feder des britischen Horror-Autors Clive Barker. Die Handlung spielt im Irland der 20er-Jahre des 19. Jahrhunderts. Als Geisterjäger und Okkult-Spezi Magnus Wolfram sollen Sie die bedauernswerte Familie eines entfernten Verwandten von einem schrecklichen Fluch befreien. Ausgerüstet mit einem umfangreichen Waffenarsenal machen Sie sich auf die Jagd nach den Kreaturen der Finsternis. Den mehr als 20 verschiedenen Gegnertypen, welche die ausgedehnten Spielareale bevölkern, rücken Sie im Verlauf des Spiels auch mit einer Auswahl an Zaubersprüchen auf den vermoderten Leib. Wer sich besonders geschickt anstellt, wird außerdem mit Zusatzfähigkeiten wie Röntgenblick oder extra-scharfem Gehör belohnt.
■ Hersteller: Electronic Arts ■ Release: 3. Quartal 2000

Sacrifice



IN DIESEM AUSSERGEWÖHNLICHEN Echtzeitstrategiespiel dienen Sie einer von fünf Gottheiten und bekämpfen die Anhänger der vier anderen. In einer optisch überzeugenden 3D-Welt stehen statt langweiligen Aufbauorgien actiongeladene Schlachten im Vordergrund. Feindliche Truppen opfern Sie Ihrer Gottheit, was Ihre Macht erhöht.
■ Anbieter: Virgin ■ Termin: 3. Quartal 2000

Shadowbane



DIE MEHRSPIELERWELLE schlägt immer höher: Dieses Rollenspielexemplar in fantastischem 3D konkurriert direkt mit *Ultima Online 2*, wird ebenfalls Platz für Hunderte von Spielern bieten und von Magie sowie Schwertkunst geprägt sein. Das Szenario ist jedoch weit düsterer angelegt und von Deathmatches geprägt.
■ Anbieter: Swing ■ Termin: 4. Quartal 2000

SimsVille



WER GERNE HÄUSCHEN in *SimCity* baut und Familienmanagement bei den *Sims* betreibt, darf sich auf *SimsVille* freuen. Zum einen errichten Sie Geschäfte, Bürogebäude und Apartments, zum anderen kümmern Sie sich um eine selbsterschaffene Familie, an deren geschäftlichem Treiben Sie gleichfalls Anteil nehmen können.
■ Anbieter: Electronic Arts ■ Termin: 3. Quartal 2001

Star Trek: Away Team



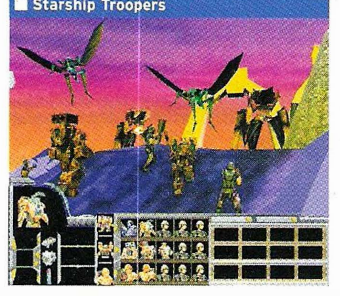
IM ALL DER NEXT GENERATION unterstellt Ihnen der jüngste Serienableger 22 Kampfspezialisten der Föderation. Das Spielkonzept ist eng an Pyros *Commandos* angelehnt: Mit einem Außenteam von jeweils bis zu sechs Leuten ziehen Sie los, um mit Tricorder, Phaser und Intelligenz gefährliche Missionen zu erfüllen.
■ Anbieter: Activision ■ Termin: 1. Quartal 2001

Star Trek New Worlds



ENERGIE brauchen Sie schon, wenn Sie Menschen, Klingonen oder Romulaner in diesem 3D-Echzeitstrategiespiel neue Welten erobern lassen. Neben abwechslungsreichen Kämpfen sollen zahlreiche Missionen, jede Menge Star-Trek-Einheiten und die Kombination aus Ressourcen- und Truppenmanagement für Langzeitmotivation sorgen.
■ Anbieter: Virgin ■ Termin: 4. Quartal 2000

Starship Troopers



DER ERFOLGREICHE FILM kommt als 3D-Echzeitstrategie auf den heimischen PC. Mit der mobilen Infanterie bekämpfen Sie die Armee der Rieseninsekten auf der Erde und verschiedenen anderen Planeten. Ihre Truppen gewinnen im Laufe der Missionen an Erfahrung und können so zu effektiven Spezialeinheiten aufgerüstet werden.
■ Anbieter: Hasbro ■ Termin: August 2000

Summoner



IN DIESEM ROLLENSPIEL werden klassische Elemente wie Charakterentwicklung und aufwändige Hintergrundgeschichte mit 3D-Grafik kombiniert. In der Tomb-Raider-Perspektive wandern Sie durch die Welt und suchen mächtige Zauberringe. Mit diesen können Sie Monster beschwören, die Ihnen im Kampf zur Seite stehen.
■ Anbieter: THQ ■ Termin: November 2000

TechnoMage



WAS MAL AUSSAH WIE EIN ROLLENSPIEL, hat sich mittlerweile zum Action-Adventure gewandelt: Jüngling Melvin begegnet auf seinem Weg durch acht richtig schick aussehende Fatasiewelten fünf fremden Völkern und verhext jede Menge Höllenkreaturen. Dann findet er in Talis eine charmante, weibliche Begleitung ...
■ Anbieter: Sunflowers ■ Termin: 3. Quartal 2000

Throne of Darkness



WILDES KAMPFGETÜMMEL und mächtige Zaubersprüche im alten Japan bilden den Rahmen für dieses Action-Rollenspiel. Dabei gilt es, als Samurai den dunklen Kriegsherren und seine Armee zu vernichten. Obwohl das Spiel auf den ersten Blick an *Diablo* erinnert, soll es sich durch mehr Spieltiefe deutlich vom Kulttitel abheben.
■ Anbieter: Havas ■ Termin: 3. Quartal 2000

Wizards & Warriors



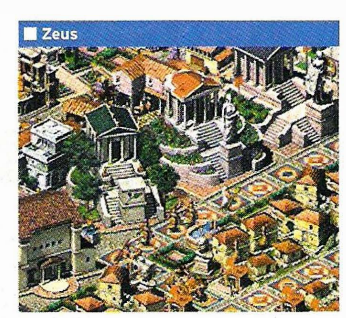


D.W. BRADLEY, der Erfinder von *Wizardry*, kommt seinem Ziel, das massivste und klassischste Rollenspiel seit langem zu kreieren, stetig näher: Hier werden Sie in über 100 Stunden mindestens so viele Quadratkilometer Fläche, Zauber, Waffen und Gegner kennen lernen. Die Story mixt Mittelalterliches mit Elementen der Ägyptologie.
■ Anbieter: Activision ■ Termin: 3. Quartal 2000

X-Com Alliance

DER NEUE TEIL des beliebten Strategiespiels um die ewige Schlacht zwischen Menschen und Aliens wurde in einer 3D-Welt angesiedelt und erinnert stark an einen Ego-Shooter. In Echtzeit kommandieren und bewegen Sie Ihre vier Truppenmitglieder, wobei Sie dafür in die Ego-Perspektive des jeweiligen Charakters schlüpfen.
■ Anbieter: Hasbro ■ Termin: November 2000

Zeus



INS ALTE GRIECHENLAND versetzt der offizielle *Pharao*-Nachfolger geneigte Aufbaustrategen. Die Errichtung legendärer Städte wie Athen und Sparta ist genauso Bestandteil des Spiels wie Politik, der Handel mit Nachbarn und das Huldigen der Götter. Viele Szenarios werden in weniger als einer Stunde Spielzeit zu schaffen sein.
■ Anbieter: Havas ■ Termin: 3. Quartal 2000

Das Testsystem im Überblick

Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir bei der Bewertung der Spiele anlegen.

Objektive, kritische Kaufberatung - das dürfen Sie von PC Games erwarten. Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir anlegen.

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein Computerspiel auf den Ladentisch. Anstatt auf glitzernde Verpackungen, hochglanzpolierte Bildschirmfotos oder markige Werbesprüche hereinzufallen, vertrauen PC-Games-Leser auf das fundierte Urteil des eingespielten Teams von Europas meistgekauftem und meistgelesenem PC-Spiele-Magazin. Während Sie in Meinungskästen die persönliche Einschätzung des jeweiligen Testers nachlesen können, entscheidet über die Spielspaß-Wertung die gesamte Redaktion in oftmals hitzigen Konferenzen. Der klare Vorteil: Persönliche Abneigungen und Vorlieben eines Einzelnen beeinflussen nicht die PC-Games-Wertung.

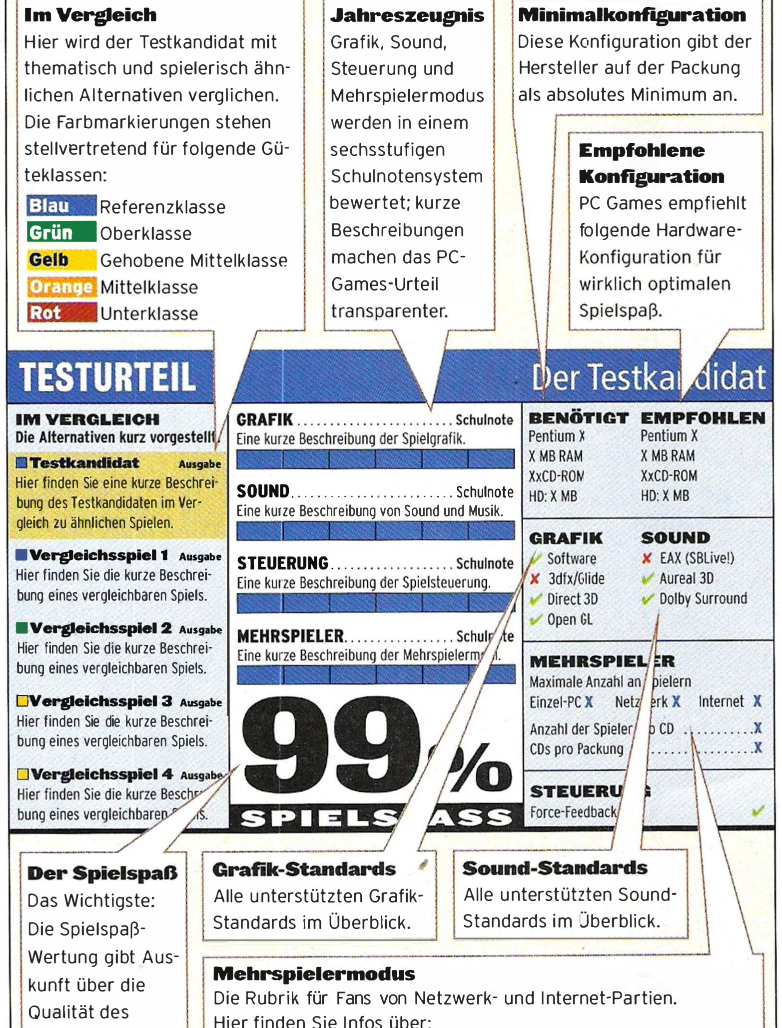
Langzeitmotivation, Grafik, Sound, Einsteigerfreundlichkeit, Spieltiefe – all das fließt in die Wertung ein. Folgende Faktoren beeinflussen die Wertung hingegen nicht:

- Der Verkaufspreis
- Die Hardware-Voraussetzungen

Aber: Spiele, die selbst auf PCs mit bestmöglicher Ausstattung nicht zufriedenstellend laufen, werden abgewertet. Ein flüssiger Spielablauf sollte also zumindest auf einem High-End-System gewährleistet sein.

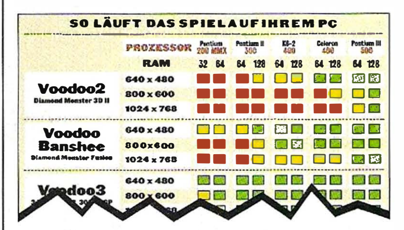


Außergewöhnlich guten und/oder innovativen Spielen, bei denen Sie unabhängig von Ihren Genre-Vorlieben zugreifen können, verleihen wir den seltenen und daher begehrten PC-Games-Award.



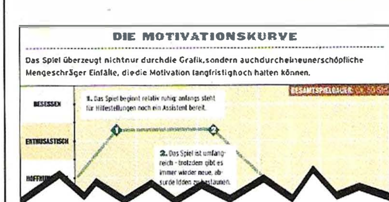


PC-Games-Techniker Kristoffer Lenke erläutert in dieser Abteilung, wie Sie mehr Geschwindigkeit aus dem besprochenen Spiel herauskitzeln.



Ein Ampelsystem verrät Ihnen auf den ersten Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

Karten	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✔	✔	✔
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✔	✔	✔
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Voodoo3 2000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3500	Voodoo3	✔	✔	✔
ATI Rage Fury	Rage128	✔	✔	✘
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✔	✔	✘
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✔	✔	✘
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✔	✔	✘
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✔	✔	✘
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✔	✔	✘
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✔	✔	✘



Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der Motivationskurve können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteigerfreundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.



■ HÖLLISCHES TRIO
Vorhang auf für die wahrscheinlich schrillsten Helden der Spielgeschichte.

Mit Hirn, Hund und Hectic

In MDK 2 retten ein verrückter Professor, ein schießwütiger Beagle und ein Typ im schwarzen Tarnanzug die Welt.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Bioware** ■ Anbieter **Virgin Interactive** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Drei spielbare Charaktere
- Vier Schwierigkeitsgrade
- Über 20 Gegnertypen
- 10 Levels
- 1.000 skurrile Einfälle

Vor gut drei Jahren erschien ein Spiel, das zwar einstimmige Lobeshymnen in sämtlichen Fachzeitschriften einheimste, aus unerfindlichen Gründen aber wie Blei in den Regalen lag: *MDK*. Hoffen wir, dass dem zweiten Teil nicht das gleiche Schicksal blüht – *MDK 2* ist dermaßen voll gepackt mit abgedrehten Ideen, dass es eine Schande wäre, dieses Festival der Absurditäten zu verpassen.



AUS FORSCHUNG UND TECHNIK Professor Hawkins demonstriert, wie man im Weltall überlebt: Mit Magneten an den Füßen und einem Goldfischglas auf dem Kopf.

Kurt Hectic ist ein ehemaliger Hausmeister, der bei seinen Einsätzen als Superheld einen albernen schwarzen Schutzanzug trägt. Professor Hawkins ist ein Wissenschaftler, der auf dem schmalen Grat zwischen Genie und Wahnsinn wandelt und so anregende Erfindungen wie einen Atomtoaster oder den ultimativen Pustomaten macht. Sein bester Freund ist der sprechende Hund Max, der mit sechs Pfoten ausgestattet ist und permanent an einer Zigarre pafft.

MDK 2 ist ein einziger visueller Trip – laut, bunt und schnell wie ein Videoclip.

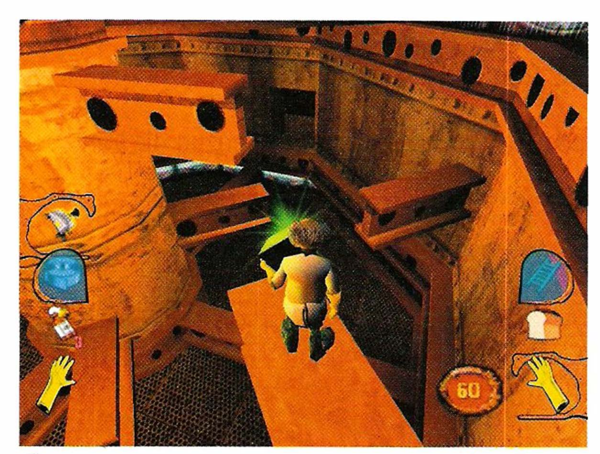
Würden Sie einem solchen Team zutrauen, die Welt zu retten? Wir schon – immerhin haben sie es schon ein Mal geschafft: In *MDK* griffen Außerirdische die Erde an und wollten deren Bewohner unterjochen. Nur dank des heldenhaften Einsatzes von Kurt und Co. konnte das grauenhafte Schicksal abgewendet und die Aliens geschlagen werden. Doch just, als die drei freundlichen Freaks mit einem Schluck Sekt auf die gewonnene Schlacht anstoßen wollen, geht erneut der Alarm los: In dem verschlafenen Örtchen Edmonton sind weitere Weltraummonster gelandet – und dieses Mal haben sie ihren Anführer gleich mitgebracht.

MDK 2 beginnt exakt an dem Punkt, an dem der Vorgänger endete. Um eine neue Hintergrundgeschichte mussten sich die Entwickler erst gar keine Gedanken machen; der Kampf wird einfach fortgesetzt. Im Gegensatz zum ersten Teil können Sie dieses Mal alle drei Charaktere spielen: Sie beginnen als Kurt, bestreiten den Mittelteil mit dem schießwütigen Beagle Max und übernehmen schließlich auch die Rolle von Professor Hawkins.

Nachdem Kurt von der heimatlichen Raumstation wieder auf die Erde zurückgekehrt ist, greifen Sie ein: In faszinierend futuristischen Kulissen, die ein wenig an den Film *Matrix* erinnern, rasen Sie in einer *Tomb Raider*-ähnlichen Verfolgerperspektive durch Glastunnel, bewundern die atemberaubende Architektur seltsamer Kuppelbauten und suchen den Weg zum nächsten Levelausgang. Neben seinem rasend schnell feuernden Supermaschinengewehr stehen Kurt noch zwei weitere wichtige Hilfsmittel zur Verfügung, um sich gegen die Attacken der an jeder Ecke lauernden Aliens zu wehren: Mit seinem Fall-



WUNDER DER ARCHITEKTUR Bei der Gestaltung der stellenweise riesigen Spielwelten haben sich die Designer besondere Mühe gegeben. Besonders die unglaublich fantasievollen Texturen sorgen immer wieder für Überraschungseffekte.



HÖHENANGST Auch der alte und gebrechliche Professor Hawkins bleibt vor halsbrecherischen Hüpforgien nicht verschont.



HÜPFTRAINING FÜR HUNDE Auch Ballerprofis kommen nicht immer mit reiner Waffenkraft weiter: Hier muss Max unter den spöttischen Augen der Aliens eine Hüpfeinlage überstehen.

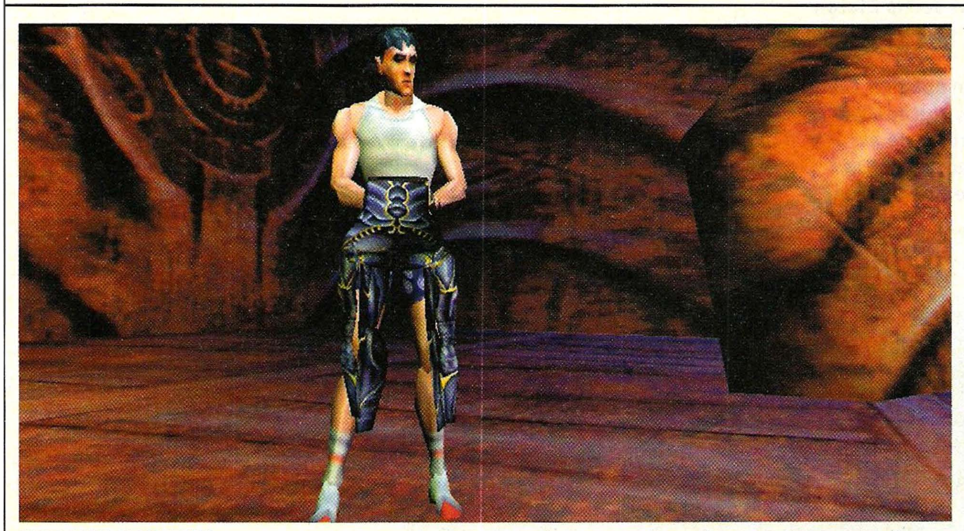
schirm gleitet er aus beachtlichen Höhen langsam zu Boden und mit seinem Scharfschützen-Helm lassen sich auch weit entfernte Gegner bequem aus dem Verkehr ziehen. Da der Held im schwarzen Anzug mit dieser Zoomfunktion auch Bomben platzieren, Hebel umlegen und Geheimtüren öffnen kann, kommt dem Helm im Laufe des Spiels eine immer größere Bedeutung zu.

Während Kurt schon allein wegen seiner vergleichsweise geringen Körperkraft gezwungen ist, stärker im Hintergrund zu agieren und bei der Erledigung seiner Aufgaben einen kühlen Kopf behalten muss, ist Max von einem ganz anderen Schlag: Der schießwütige Köter kann bis zu sechs Uzis, Revolver oder Schrotflinten gleichzeitig halten und bedienen. Bei einem so gut ausgestatteten Arsenal dürfte klar sein, dass umsichtiges Vorgehen nicht unbedingt seine Spezialität ist: Wenn Max loslegt, dürfen Sie hemmungslos ballern, solange die Munition reicht. Doch selbst ein tierischer Revolverheld kommt manchmal mit bloßer Gewalt nicht weiter: In späteren Levels muss Max sich, ausgestattet mit einem kleidsamen Düsenrucksack, in Schwindel erregende Höhen begeben, um dort dramatische Luftkämpfe zu bestreiten.

Der dritte im Bunde ist schließlich Professor Hawkins: Der liebenswerte, wenn auch etwas wunderliche Wissenschaftler fungiert zunächst quasi als Mastermind im Hintergrund. Als sich aber schließlich seine beiden Freunde fest in der Hand der Aliens befinden, muss er handeln. Zumindest in spielerischer Hinsicht ist Hawkins der interessanteste der drei Hauptcharaktere: Da er über keinerlei Waffen verfügt, muss er sich stellenweise ausgesprochen unkonventioneller Methoden bedienen, um die Invasoren zu bezwingen, die mittlerweile sogar in

Humorvolle Zwischenspiele.

Überraschungen und kleine Gimmicks finden Sie in MDK 2 buchstäblich an jeder Ecke – eine kleine Auswahl der zahlreichen Gags und Minispiele zeigen wir Ihnen hier.



KURT OHNE KLAMOTTEN Das Geheimnis, was Kurt unter seinem Anzug trägt, ist gelüftet: In einer Szene präsentiert sich der Superheld, fast wie Gott ihn schuf: In geschmacklosen Boxershorts und biederem Unterhemd.



AUF TAUCHSTATION Als Fisch müssen Sie überraschend einen Schalter unter Wasser suchen.



DEFENDER Eine haarsträubende Kopie des Spiele-Oldies Defender leitet den Abschnitt mit Max ein.

Testcenter MDK 2

Installiert und läuft



MDK 2 sieht nicht nur klasse aus, sondern läuft auch auf den meisten Karten relativ flüssig. In hohen Auflösungen brachten besonders Voodoo3 gute Leistungen.

- Die Vollinstallation bringt gewaltige Performance-Vorteile. 500 MB freien Festplattenplatz brauchen Sie hierfür.
- Wie so oft gilt die Faustregel: Je mehr RAm Sie Ihrem Computer spendieren, desto flüssiger das Spiel.

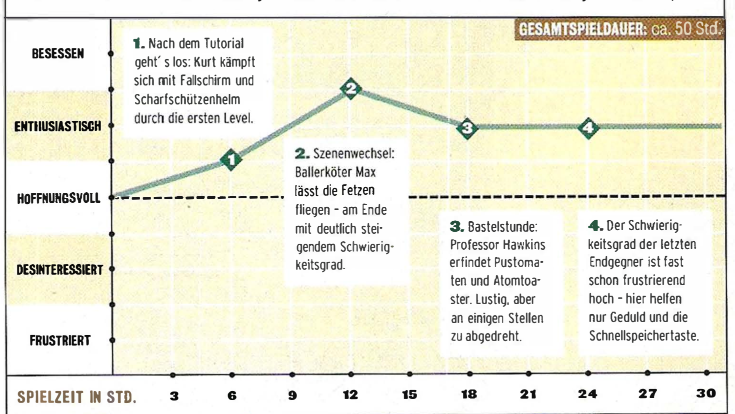
SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

Grafikkarte	PROZESSOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
G400 Matrox Millenium G400	640 x 480	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Rage128 ATI Rage Fury	640 x 480	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	800 x 600	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1024 x 768	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Savage4	640 x 480	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion	640 x 480	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

MDK 2 ist zwar ein kurzes, dafür aber auch durchweg kurzweiliges Vergnügen. Die Hauptcharaktere mit ihren verschiedenen Fähigkeiten stellen unterschiedlichste Anforderungen an den Spieler.

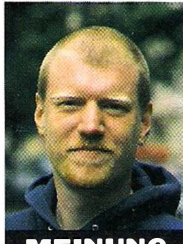




SPACE INVADERS Kurt in der Höhle des Löwen – die feindlichen Aliens attackieren ihn aus ihren Verstecken heraus mit Lenkraketen.

Optimale Arbeitsteilung: Hawkins erfindet, Kurt erforscht – und Max ballert, dass die Schwarte kracht.

seine Raumstation eingedrungen sind. Diese Phase von *MDK 2* ähnelt am ehesten einem klassischen Adventure: Hawkins hat nämlich die Fähigkeit, scheinbar nutzlose Dinge, die er in seiner Behausung findet, miteinander zu kombinieren. Was macht man aus einer Flasche Schnaps, einem alten Handtuch und einem Feuerzeug? Für den Professor ein klarer Fall: Molotowcocktails! Hier kommt es vor allem darauf an, um die Ecke zu denken. Um zum Beispiel gleich zu Beginn eine Gruppe übler Monster aus seiner Raumstation zu vertreiben, bastelt man sich aus einer Rolle Klebeband und einem alten Haartrockner den so genannten Pustomat: Auf den Rücken geschnallt, wirbelt das Ding alles in seiner Umgebung wild in der Luft herum. Jetzt kommt es nur noch darauf an, die unkontrolliert herumfliegenden Gegenspieler in die



Einer Wundertüte voller absurder Ideen: MDK 2 ist gleich drei Spiele auf einmal.

Andreas Sauerland

Die Entwickler von *MDK 2* müssen verrückt sein. Aus nur einem Bruchteil der Ideen und Gags, die hier tonnenweise verbraten werden, basteln andere Teams gleich mehrere Spiele. Action, Rätsel, aberwitzige Arcade-Einlagen, Verrücktheiten am laufenden Band und eine klasse Optik: *MDK 2* hat alles, was ein gutes Spiel ausmacht. Leider sind die Abenteuer von Kurt, Max und Professor Hawkins stellenweise ausgesprochen knifflig ausgefallen – schon auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad können die Endgegner (besonders die des Professor Hawkins) den Spieler an den Rand der Verzweiflung treiben. Wer sich hiervon nicht abschrecken lässt, wird allerdings mit einem Action-Adventure der Extraklasse belohnt, das an Tempo, Detailliebe und Einfallsreichtum kaum zu überbieten ist.

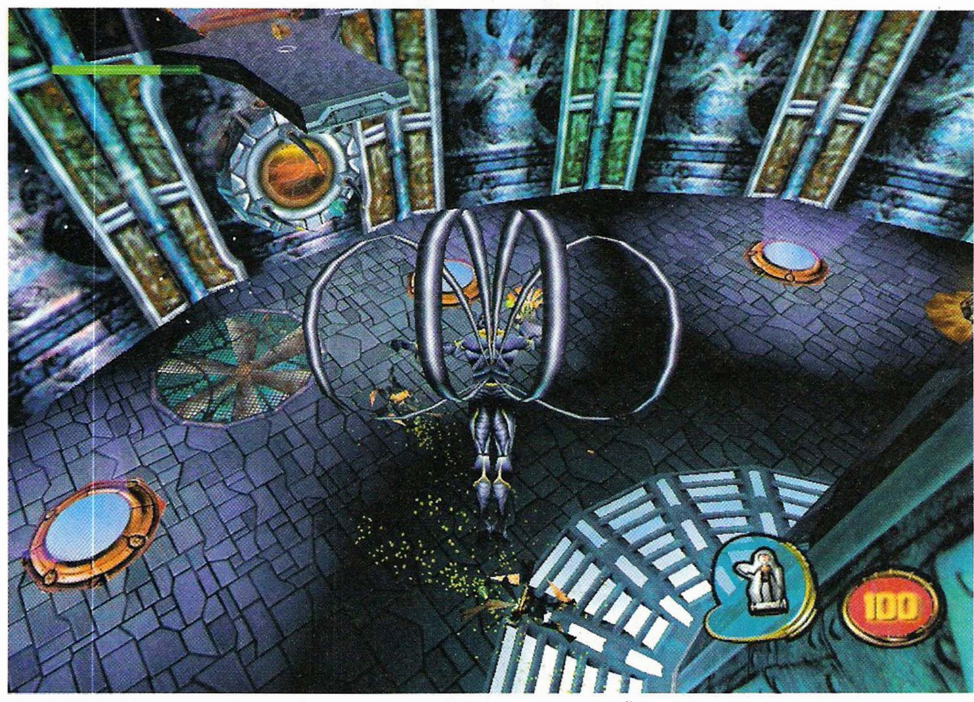
richtige Richtung zu lenken: In einer hinteren Ecke des Raumes steht eine Fleisch fressende Pflanze, die sich der unverhofften Nahrung gerne annimmt ...

Mehr noch als der erste Teil lebt *MDK 2* von seiner eigenwilligen visuellen Gestaltung. Grafik, Animationen und Effekte sind nicht nur rein handwerklich absolut gelungen, sondern haben auch einen ganz eigenen, originellen Stil: Während Kurt sich durch faszinierend verwinkelte Labyrinthe, riesige futuristische Kuppelbauten und schwebende Plattformlandschaften kämpft, wirkt er mit seinem schwarzen Fallschirm wie eine Figur aus der Fortsetzung von *Matrix*. Max rast dagegen vorzugsweise durch knallbunte Comic-Kulissen mit satten Farben, leuchtenden Texturen und Tonnen von Lichteffekten. Das Schiff des Professors ist der genaue Gegensatz: Eingerichtet im Stil der 50er-Jahre wirkt die High-Tech-Station eher wie ein gemütlich eingerichtetes Zimmer im Altenheim.

Der Soundtrack unterstreicht die humorige Atmosphäre des Spiels perfekt: Die Stücke erinnern an klassische Filmmusiken und passen sich der jeweiligen Situation gekonnt an. Auch die Synchronisation ist gelungen: Dank der guten Übersetzung wirken die humorigen Passagen nie albern oder gekünstelt.

MDK 2 ist schnell, bunt, abgedreht, originell und abwechslungsreich – nur ein kleiner Makel trübt den ansonsten hervorragenden Gesamteindruck: Der recht happige Schwierigkeitsgrad dürfte nicht nur Einsteiger spätestens nach dem dritten Level gehörig überfordern. Trotz der Möglichkeit, jederzeit seinen Spielstand zu sichern, sind vor allem die Endgegner der Kurt- und Hawkins-Episoden schon auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad nur mit einer Engelsgeduld zu bewältigen.

Andreas Sauerland

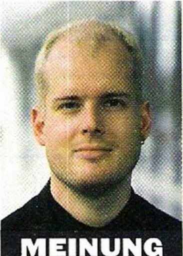


FREIER FALL Erhaben segelt Kurt zu Boden. Der Fallschirm ermöglicht das Überwinden großer Höhenunterschiede, macht den Helden gleichzeitig aber auch verletzlicher, weil schnelle Ausweichmanöver in der Luft kaum möglich sind.

Schräge Einfälle am laufenden Band – in MDK 2 vergeht keine Minute ohne irgendeinen haarsträubenden Gag.



KURT LÄSST'S KRACHEN Um sich der zahlreichen Gegner zu erwehren, hilft meist nur Gewalt. Durch seinen Helm mit Zoom-Funktion kann Kurt solche Nahkämpfe aber oft vermeiden.



MEINUNG

So viele Ideen haben andere Designer in ihrem ganzen Leben nicht.

Florian Stangl

Anfangs war ich skeptisch, ob *MDK 2* den hohen Erwartungen gerecht werden kann. Der Vorgänger war nämlich schlichtweg genial, obwohl er vom Publikum verschmäht wurde. Doch schon die erste Mission hat mich beruhigt: Erneut wird ein Feuerwerk genialer und abgefahrener Ideen abgebrannt, das zudem grafisch und spielerisch fehlerfrei umgesetzt wurde. Klar, der Schwierigkeitsgrad ist happig, aber das sollte keinen ernsthaften Actionfan stören. Selbst wenn man so manche Stelle mehrmals spielen muss, lohnt sich der Aufwand. Stets wird man mit tollen Effekten und neuen Ereignissen belohnt, die sofort für neue Motivation sorgen. Umso enttäuschter bin ich über den fehlenden Mehrspielermodus, der mit etwas Mühe das schon erstklassige Spiel noch besser hätte machen können. Wie wär's mit einem entsprechenden Patch?

TESTURTEIL — MDK 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Messiah 2/2000
Ein Engel auf dem Höllentrip – Shinys neuester Geniestreich.

Heretic 2 1/99
Mysteriös, mystisch und makaber – ein Märchen für Erwachsene.

Half-Life 12/98
Ein Klassiker, der mittlerweile aber etwas Staub angesetzt hat.

MDK 2 7/2000
Grell, bunt und voller Absurditäten – Die hervorragende Fortsetzung von *MDK* hat das Zeug zum Kultspiel.

MDK 4/97
Der Vorgänger zu *MDK 2* wirkt amüsant, aber leicht antiquiert.

GRAFIK .... Sehr gut
Knallbunt, abgefahren und schlichtweg brillant.

SOUND .... Gut
Fetziger Soundtrack: gut synchronisiert.

STEUERUNG .... Gut
Nur an Dr. Hawkins muss man sich gewöhnen.

MEHRSPIELER .... –
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

87 %
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II/400
32 MB RAM	128 MB RAM
16xCD-ROM	32xCD-ROM
HD: 650 MB	HD: 850 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD .... –
CDs pro Packung 1

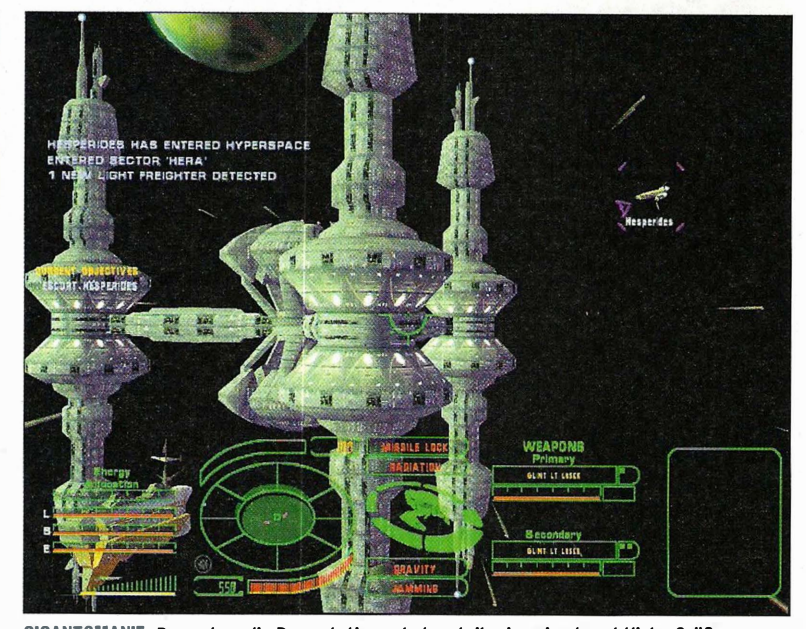
STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Aufstand im Weltraumknast

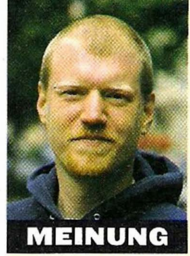
Spannende Story, gute Effekte und riesige Raumschiffe – ist Tachyon das bessere Starlancer?

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Novalogic** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Zwei Kampagnen
- 12 Raumschifftypen
- 23 Missionen
- Mehrspielermodus für 120 Teilnehmer gleichzeitig



GIGANTOMANIE Besonders die Raumstationen haben teilweise eine beachtliche Größe. Um einige der gigantischen Bauten zu umfliegen, braucht man mehrere Minuten.



Tachyon kann es mit dem überragenden Starlancer durchaus aufnehmen.
Andreas Sauerland

MEINUNG

Noch vor einem Monat dachte ich, außer *Starlancer* käme mir so schnell kein Weltraum-Shooter mehr auf die private Festplatte. Wie man sich täuschen kann - *Tachyon* mag nicht so bombastisch aussehen, hat inhaltlich aber sogar mehr zu bieten als das Opus der Roberts-Brüder: Neben der interessanten Hintergrundgeschichte haben mich vor allem die ideenreichen Missionen und die humorvollen Dialoge überzeugt. Besonders gegen Ende wird deutlich, dass *Tachyon* sich selbst nicht allzu ernst nimmt - der gesunde Schuss Selbstironie tut dem Spiel gut. Fazit: Wer *Starlancer* schon durch hat, kann bei *Tachyon* bedenkenlos zuschlagen.

Eigentlich hatte sich Jack Logan sein Leben im Weltraum so schön vorgestellt: Als Söldner ein paar schnelle Mark verdienen, nachts mit Space-Schönheiten rumziehen und am Wochenende das Raumschiff putzen. Aber dann wird er in ein tödliches Komplott verwickelt – und findet sich plötzlich als Gefangener in der entlegensten und unfreundlichsten Region des Alls wieder.

Tachyon bietet zwar nicht eine solche Bombastgrafik wie Starlancer, glänzt dafür aber mit inhaltlichen Qualitäten.

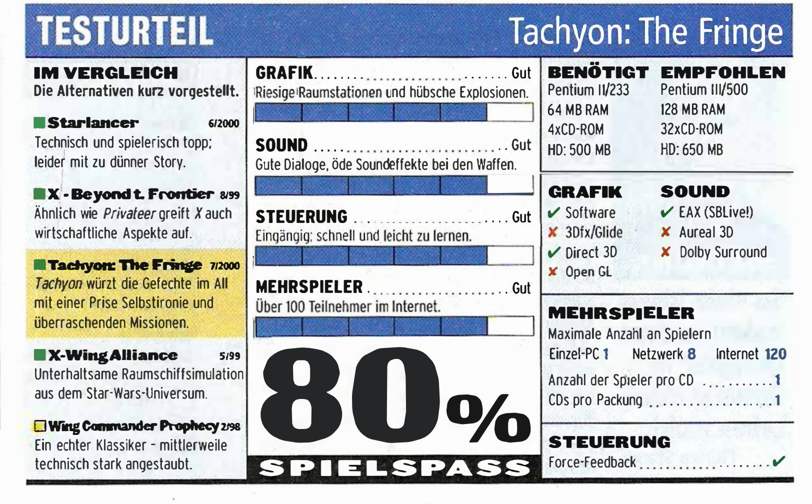
Das Spiel beginnt, als für Logan die Welt noch in Ordnung ist: Als Söldner nehmen Sie Aufträge an und rüsten vom Erlös Ihr Schiff mit stärkeren Lasern und Radarsystemen aus. Eines Tages geht während eines Standardauftrags etwas schief: Ein Schiff, das Sie eigentlich eskortieren sollten, explodiert; sämtliche Passagiere sterben. Als vermeintlicher Verantwortlicher werden Sie verurteilt und in den entlegensten Winkel des Weltraums verbannt. Doch auch hier finden sich genug Aufträge: Piraten müssen unschädlich gemacht werden, Krankentransporte brauchen Schutzbegleitung und schließlich sorgen auch noch miteinander konkurrierende Wirtschaftskonzerne mit seltsamen Wettbewerbsmethoden für Unruhe. Ähnlich wie *Starlancer* beschränkt sich auch *Tachyon* auf actionreiche Kämpfe im All und klammert die Wirtschafts- und Handelsaspekte, die Klassiker wie *Privateer 2* beispielsweise so interessant machten, fast komplett aus.

Andreas Sauerland



ORIENTIERUNGSTEST Im Ringtraining lernen Sie, Ihr Schiff zu beherrschen.

GETROFFEN Friedliches Zusammenleben können Sie vergessen. Im Universum von Tachyon herrscht das Recht des Stärkeren.



TESTURTEIL Tachyon: The Fringe

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Starlancer** 6/2000 – Technisch und spielerisch topp; leider mit zu dünner Story.
- **X - Beyond t. Frontier** 8/99 – Ähnlich wie *Privateer* greift *X* auch wirtschaftliche Aspekte auf.
- **Tachyon: The Fringe** 7/2000 – *Tachyon* würzt die Gefechte im All mit einer Prise Selbstironie und überraschenden Missionen.
- **X-Wing Alliance** 5/99 – Unterhaltsame Raumschiffsimulation aus dem Star-Wars-Universum.
- **Wing Commander Prophecy** 2/98 – Ein echter Klassiker - mittlerweile technisch stark angestaubt.

GRAFIK .... Gut
Riesige Raumstationen und hübsche Explosionen.

SOUND .... Gut
Gute Dialoge, öde Soundeffekte bei den Waffen.

STEUERUNG .... Gut
Eingängig; schnell und leicht zu lernen.

MEHRSPIELER .... Gut
Über 100 Teilnehmer im Internet.

80%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II/233	Pentium III/500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	32xCD-ROM
HD: 500 MB	HD: 650 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 120
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔



■ **TOR GEGEN HOLLAND!** Was in der Realität für unsere Nationalelf wohl eher ein Wunschtraum bleiben wird, können Sie dank Euro 2000 wenigstens virtuell erleben.

Chance nicht verwandelt

EA Sports im Formtief: Euro 2000 präsentiert sich ohne echte Innovationen und mit den Schwächen des Vorgängers.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **EA Sports** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

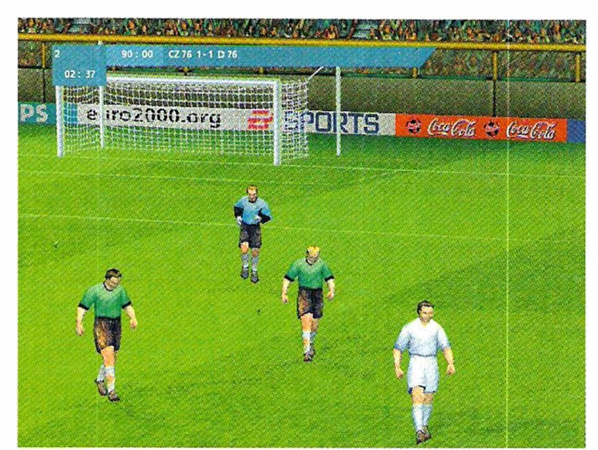
AUF EINEN BLICK
- Aktuelle Originalkader
- Historische EM-Spiele
- Qualifikation mit 49 Nationalteams
- Neue Jubelszenen
- Erweiterte Trainerfunktion
- Keine frei konfigurierbare Steuerung

Ausgerechnet kurz vor der Europameisterschaft präsentieren sich unsere Nationalkicker, immerhin Titelverteidiger, in erschreckend schwacher Form. Mit *Euro 2000* können Sie wenigstens virtuell die begehrte Trophäe gewinnen und Deutschlands Fußballehre retten.

Wenn in der neunzigsten Minute ein Fallrückzieher das Tor trifft, wenn Golfbälle auf Torhüter geworfen werden, Trainer laut „Struuuunz!" schreien und 22 Spieler einer Lederkugel hinterherjagen, sind Fußballfans in ihrem Element. Richtig Spaß macht das bier- und stimmgewaltige Hobby allerdings nur, wenn die eigene Mannschaft auch gewinnt. Bleibt Ihnen in der Realität nur blindes Vertrauen in das Können Ihres Lieblingsteams, nehmen Sie bei *Euro 2000* am heimischen PC die Geschicke der Kicker selbst in die Hand. Satte 49 aktuelle Nationalteams kämpfen dabei in der Qualifikation um die begehrten EM-Plätze. Dabei können Sie entweder die echten oder zufällig generierte Gruppen auswählen. Die Original-Endrunde der 16 besten Teams bleibt Ihnen jedoch vorenthalten, da sich aus Qualifikation und Auslosung immer andere Gruppen für das Turnier ergeben. Ein zusätzlicher Menüpunkt „Endrunde" wäre da wünschenswert gewesen, denn wenn Deutschland in der Vorrunde nicht gegen Rumänien, Portugal und England antritt, wird der EM-Atmosphäre irgendwie gleich wieder der Wind aus den Segeln genommen. Sei's drum, wer Europameister werden will, muss sowieso gegen alle andere Mannschaften gewinnen können.

Neben der eigentlichen Kickerei kommt in *Euro 2000* Traineraufgaben eine größere Bedeutung zu. So sehen Sie vor jeder Begegnung ein Statusfenster, in dem wichtige Informationen wie verletzte oder gesperrte Akteure und die anstehenden Gruppenspiele angezeigt werden. Zudem können hier sämtliche Informationen zum nächsten Gegner, von der taktischen Aufstellung bis hin zu den individuellen Fähigkeiten einzelner Akteure, begutachtet werden. Die taktischen Maßgaben für Ihr eigenes Team lassen sich vor und während des Spiels verändern. Die verschiedenen Mannschaftsteile reagieren jetzt auch auf spezielle Anweisungen: Wollen Sie einen Vorsprung über die Zeit retten, lassen Sie Ihren Angriff zurückgezogen auf Konter lauern. Liegen Sie zurück, kann Ihr Team dem Gegner mit aggressivem Pressing unter Druck setzen.

Trotz dieser Neuheiten bleiben echte Innovationen in *Euro 2000* genauso Mangelware wie damals bei *Frankreich 1998 - Die Fußball WM.* Ob es nun Gameplay, Grafik oder Sound ist: In fast allen Bereichen werden Kenner von *FIFA 2000* häufige Déjà-vu-Erlebnisse haben. Das bewährte und gute Spielprinzip wurde einfach übernommen und dank der entspre-



WEISSE WESTE Die verdreckten Hosen gehören zu den neuen grafischen Gimmicks. Der Akteur in Weiß hat Bodenkämpfe vermieden.



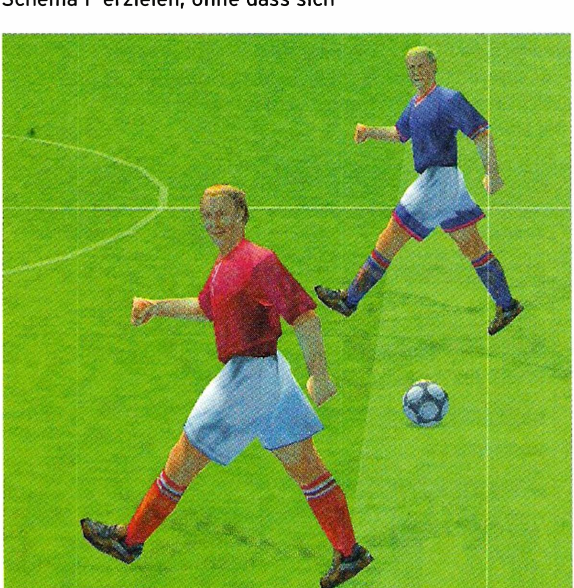
FREUDENTAUMEL Zu den neuen Jubelszenen gehört unter anderem der kombinierte Kniefall-Rückenrutscher mit flankierenden Rasentauchern. Da bleibt kein Auge trocken!

chenden Lizenz mit wirklich aktuellen Nationalkadern, neuen Menüs und einem Klassiker-Modus gewürzt. Außerdem neu ist der so genannte Skill-Drill. Hier können diverse Manöver wie Fallrückzieher oder Volleyschüsse trainiert werden. Als Zielgruppe gab sich EA Sports damit praktisch selbst FIFA-Neulinge und EM-Fetischisten vor, denn für Fans der Serie bietet *Euro 2000* gewohnte Kost.

Euro 2000 teilt sich spielerisch gesehen den Genrethron mit FIFA 2000. Was die Spielmodi betrifft, hat das EM-Spektakel jedoch das Nachsehen.

Das Spielen selbst ist praktisch identisch mit dem von *FIFA 2000* und damit genauso gut. Ist die Steuerung erst einmal in Fleisch und Blut übergegangen, macht das Spiel genauso viel Spaß wie sein FIFA-Bruder. Während im einfachsten von drei Schwierigkeitsgraden die Tore noch wie am Fließband fallen, werden die Computer-Kicker auf Weltklasse-Niveau zu einer echten Herausforderung. Dennoch krankt auch die neue Fußballsimulation wieder am teils stümperhaften Verhalten der Gegner. So lassen sich mit manchen taktischen Aufstellungen immer wieder Treffer nach Schema F erzielen, ohne dass sich der Gegner darauf einstellt. Auch nach Standardsituationen, besonders nach Ecken des Gegners auf Weltklasseniveau, landet das Leder unverhältnismäßig oft im Kasten. Das Verhalten der Torhüter ist ebenfalls noch nicht perfekt, Gleiches gilt für Schiedsrichterentscheidungen. Aber auch diese gelegentlichen Frustmomente trüben den positiven Gesamteindruck nicht: *Euro 2000* teilt sich rein spielerisch gesehen den Genrethron brüderlich mit *FIFA 2000*. Was die Spielmodi betrifft, hat das EM-Spektakel jedoch eindeutig das Nachsehen: Lediglich Europameisterschaft, Blitzturnier sowie Golden Goal stehen neben Mehrspielermodus und Training zur Verfügung. Da bot *FIFA 2000* mit der Saison und frei konfigurierbaren Wettbewerben deutlich mehr Langzeitmotivation. Nach erfolgreichem Titelgewinn wird der Klassikermodus freigeschaltet. Hier dürfen Sie historische Endrunden ab den Halbfinals nachspielen und beispielsweise mit der legendären Sowjet-Auswahl um Keeper Lew Jaschin den Titel gewinnen. Die geschichtsträchtige Atmosphäre bleibt trotz altmodischer Trikots allerdings auf der Strecke, wenn anno 1960 Werbung für sportal.com und euro2000.org die Bande ziert und nach dem Unentschieden das erst zur EM 1996 eingeführte Golden Goal für die Entscheidung sorgen soll.

Insgesamt bleibt zu bemängeln, dass sich die Kanadier die Kritikpunk-

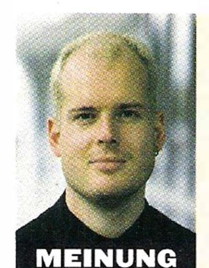


DIE AUGEN LINKS! Diese beiden Kameraden marschieren lustigerweise im Gleichschritt über das Spielfeld.

Nichts Neues im Stadion?!

FIFA 2000 vs. Euro 2000 oder welche nervigen Kleinigkeiten des Vorgängers die Entwickler immer noch nicht verbessert haben.

FIFA 2000	Euro 2000
Die dummen Gegner ermöglichen es immer wieder, Tore nach dem gleichen Schema zu erzielen. Der Gegner stellt sich nicht auf die Spielzüge ein.	Das Gleiche in Grün. Immerhin versuchen die Computer-Kicker es nun häufiger mit der Abseitsfalle, besonders bei vorgezogenen Stürmern.
Der farbige Richtungspfeil soll die Sicherheit des möglichen Abspiels anzeigen. Oft trifft die dargestellte Farbe nicht zu.	Wenn man etwa weiß, wo die eigenen Leute stehen, sind die Pfeile fast überflüssig. Auch „rote" Pässe finden häufig ihren Abnehmer.
Die Ergebnisse in Mehrspieler-Partien fallen viel zu hoch aus.	Da wird das Stadion zur Schießbude: Selbst bei der geringsten Spieldauer sind Handball-Ergebnisse keine Seltenheit.
Die Statistiken sind äußerst dürftig. Bis auf eine kaum aussagekräftige Zusammenfassung in der Halbzeitpause und nach dem Abpfiff sowie einer Tor- und Kartenauswertung ist da nichts.	Da schaut man neidisch in Richtung *NBA Live 2000* oder *NHL 2000*: Die Auswertung der Spiele ist nach wie vor sehr mager. Statistiken für einzelne Akteure (Zweikämpfe, Torschüsse, Fouls etc.) fehlen.



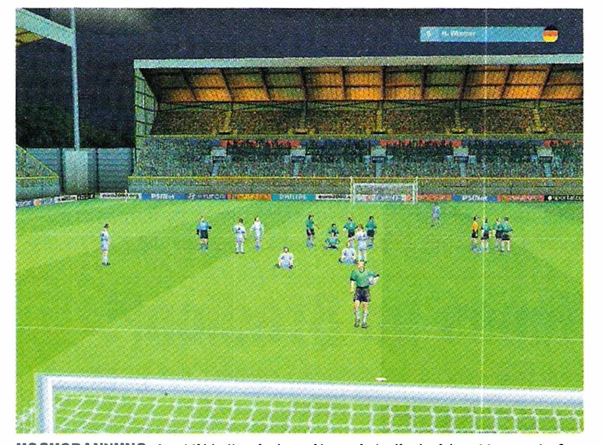
MEINUNG

Gelbe Karte: Euro 2000 ist eigentlich nur ein FIFA-2000-Mission-Pack.

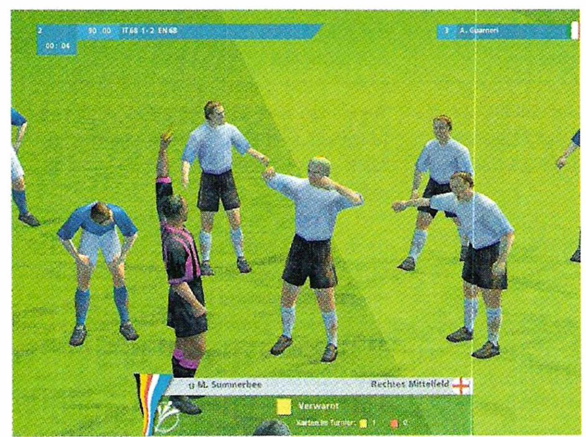
Florian Stangl

Da hatten wir uns wirklich mehr erwartet: Statt innovative Elemente mit spannender EM-Atmosphäre zu kombinieren, liefert EA Sports ein in vielen Belangen enttäuschendes Produkt ab. Klar, *Euro 2000* bietet ordentliche Fußballkost auf FIFA-Niveau. Mehr aber auch nicht. Die Mängel an *FIFA 2000* wurden kaum verbessert, die wenigen Neuerungen sind eigentlich nur Kosmetik und tragen zum eigentlichen Gameplay nichts bei. Und das ist für einen Quasi-Nachfolger einfach zu wenig. Da es nicht einmal die Möglichkeit gibt, die echte Endrunde nachzuspielen, zerplatzt die EM-Stimmung schon im Ansatz wie eine Seifenblase. Die aktuellen Mannschaftsaufstellungen und neue grafische Schnörkel sind auch schon das Beste, was *Euro 2000* im Gegensatz zu *FIFA 2000* aufzuweisen hat. Besitzer des Letztgenannten sollten sich daher mit dem Turnier-Editor die Endrunde selbst zusammenstellen und sich die 90 Mark für *Euro 2000* sparen.

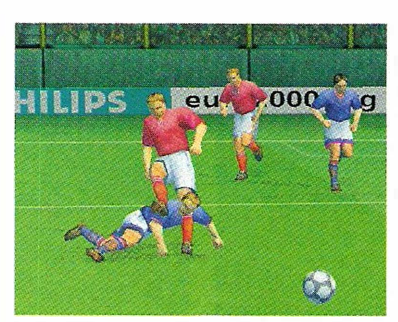
te an *FIFA 2000* kaum zu Herzen genommen haben. Eine frei konfigurierbare Steuerung wurde immer noch nicht eingebaut. Daher müssen Sie Ihre Elf nach wie vor mit der Standard-Belegung der Tastatur oder des Gamepads über den Rasen manövrieren. Das ist angesichts der Tatsache, dass beim Eishockey- und Basketball-Pendant von EA Sports eine konfigurierbare Steuerung schon lange zum guten Ton gehört, fast schon peinlich.



HOCHSPANNUNG Im Mittelkreis bereiten sich die beiden Mannschaften auf den entscheidenden Elfmeterkrimi vor.



GESICHTSAKROBATEN Neben zahlreichen Gesten wurden nun auch die Gesichter der Kicker aufwendig animiert.

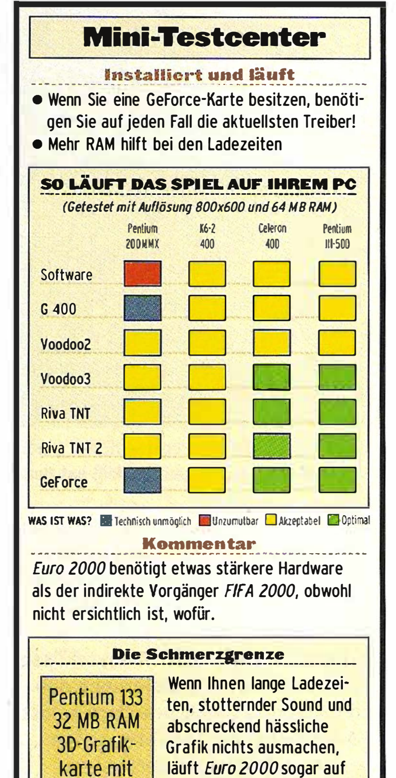


KAMPFGEIST Der „Übersteiger" sieht im Fußball-Lehrbuch anders aus.

Apropos Ton: Während Wolf-Dieter Poschmann das Geschehen wie gehabt recht akzeptabel kommentiert, wirken Jörg Dahlmanns sporadische Äußerungen ebenso gelangweilt wie schon in *FIFA 2000*. Das Spruchrepertoire hat sich übrigens kaum geändert. Neu ist allerdings, dass bei Spielen in der Qualifikationsrunde die Zwischenstände der parallel ausgetragenen Partien genannt und eingeblendet werden. Sprachliche Fehltritte wie „Da schlägt er den Ball aus dem Elfmeterraum" (richtig: Sechzehnmeterraum) bleiben erfreulicherweise die Ausnahme.

Zumindest grafisch haben die Entwickler einiges verbessert. Die Spieler-Animationen sind butterweich und realistisch wie immer, jedoch am Erscheinungsbild der Kicker wurde merklich gefeilt. Auf die Originalgesichter der Fußballstars müssen Sie zwar aus Lizenzgründen weiterhin verzichten, dafür ist die Mimik realistischer und abwechslungsreicher als je zuvor. Da die Frisur der Akteure in den meisten Fällen stimmt, ist der Wiedererkennungswert in jedem Fall höher als beim Vorgänger. Auch nett: die dreckigen Hosen bei Regenspielen. Die Out-of-play-Animationen wurden ebenfalls aufgestockt: So kommen neue Jubelarien genauso vor wie der versöhnliche Händedruck nach einem Foulspiel und das gestenreiche Aufregen über Schiedsrichterentscheidungen. Warum die Hardwareanforderungen bei diesen Kleinigkeiten aber deutlich zulegten, bleibt wohl das Geheimnis der Entwickler. Lief *FIFA 2000* selbst bei 1.024x768 Bildpunkten flüssig auf einem Pentium II 266 mit Voodoo2-Grafikkarte, bringt die gleiche Auflösung bei *Euro 2000* unverständlicherweise selbst einen Pentium III 600 mit GeForce-Beschleuniger ins Schwitzen. Die gelbe Karte gibt es auch für die Gestaltung des Publikums, das als ständig jubelnder, bewegter Einheitsbrei schlimmer aussieht als in *FIFA 2000*. Atmosphärische Gimmicks wie wehende Fahnen oder farblich hervorgehobene Fanblocks sucht der geneigte Fußballfreund vergeblich.

Florian Stangl



Mini-Testcenter

Installiert und läuft

- Wenn Sie eine GeForce-Karte besitzen, benötigen Sie auf jeden Fall die aktuellsten Treiber!
- Mehr RAM hilft bei den Ladezeiten

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

(Getestet mit Auflösung 800x600 und 64 MB RAM)

	Pentium 200MMX	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III-500
Software	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
G 400	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo2	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo3	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Riva TNT	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Riva TNT 2	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
GeForce	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

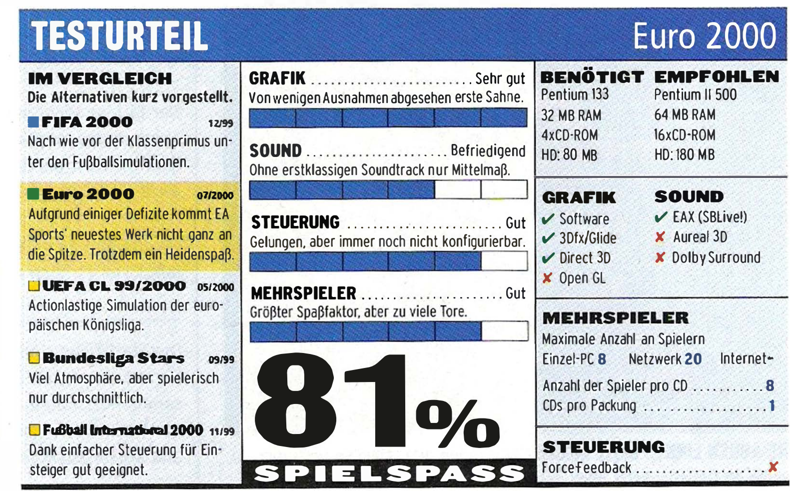
Kommentar

Euro 2000 benötigt etwas stärkere Hardware als der indirekte Vorgänger *FIFA 2000*, obwohl nicht ersichtlich ist, wofür.

Die Schmerzgrenze

Pentium 133
32 MB RAM
3D-Grafikkarte mit 4 MB

Wenn Ihnen lange Ladezeiten, stotternder Sound und abschreckend hässliche Grafik nichts ausmachen, läuft *Euro 2000* sogar auf dem Minimalsystem, das von EA angegeben wird.



TESTURTEIL Euro 2000

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

FIFA 2000 12/99
Nach wie vor der Klassenprimus unter den Fußballsimulationen.

Euro 2000 07/2000
Aufgrund einiger Defizite kommt EA Sports' neuestes Werk nicht ganz an die Spitze. Trotzdem ein Heidenspaß.

UEFA CL 99/2000 05/2000
Actionlastige Simulation der europäischen Königsliga.

Bundesliga Stars 09/99
Viel Atmosphäre, aber spielerisch nur durchschnittlich.

Fußball International 2000 11/99
Dank einfacher Steuerung für Einsteiger gut geeignet.

GRAFIK .... Sehr gut
Von wenigen Ausnahmen abgesehen erste Sahne.

SOUND .... Befriedigend
Ohne erstklassigen Soundtrack nur Mittelmaß.

STEUERUNG .... Gut
Gelungen, aber immer noch nicht konfigurierbar.

MEHRSPIELER .... Gut
Größter Spaßfaktor, aber zu viele Tore.

81%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 133	Pentium II 500
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 80 MB	HD: 180 MB

GRAFIK
✔ Software
✔ 3Dfx/Glide
✔ Direct 3D
✘ Open GL

SOUND
✔ EAX (SBLive!)
✘ Aureal 3D
✘ Dolby Surround

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC **8** Netzwerk **20** Internet -
Anzahl der Spieler pro CD **8**
CDs pro Packung **1**

STEUERUNG
ForceFeedback .... ✘

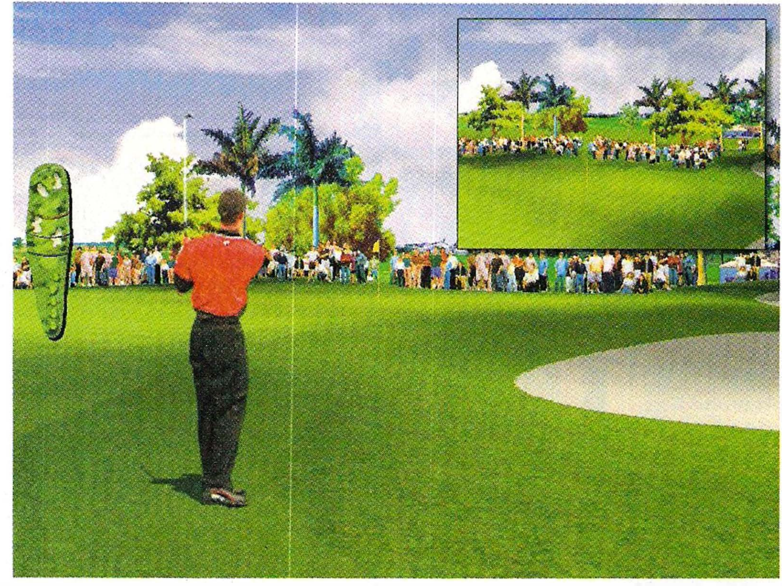
Zahnloser Tiger

EA Sports hat Mühe, mit Microsofts Golfsimulation Links LS mitzuhalten.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Rainbow Studios** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Beschr.**

AUF EINEN BLICK

- 8 Golfplätze
- 14 PGA-Spieler
- MP3-Unterstützung
- Auflösungen bis 1.600x1.200
- Altbackene Grafiken
- Online-Meisterschaften



COLLAGE-TECHNIK Die Umgebung besteht erkennbar aus einzelnen Fotografien. Selbst ältere Links-LS-Versionen machten einen realistischeren Eindruck.

Schon vor 20 Monaten gehörte *Tiger Woods 99* grafisch zum alten Eisen unter den Golfsimulationen. Die aktuelle Version übernimmt die Schwächen mit ins neue Millennium.

Wie Pappwände wirken sie, die Wälder und Zuschauer abseits der Grüns – sogar der Ball wird von einer solchen Wand geschlagen. Alle Landschaftsobjekte mit Ausnahme des Bodens sind nichts anderes als flache, unbewegliche Grafiken und wirken wie Fremdkörper auf den Rasenflächen. So sieht ein Baum von allen Seiten gleich aus, die in Ehrfurcht erstarrten Zuschauer sind immer gleich weit von der Kamera entfernt. Grafisch wurde die Golfsimulation also kaum aufgebohrt, selbst Sport-Millionär Tiger Woods trägt noch das gleiche T-Shirt. Für Einzelspieler gibt es nur wenig Neues zu entdecken: Auf den Golfplätzen TPC auf der Herron Bay, Piper Glen und Prestancia trifft man neben prominenten Golfern auch Ex-Basketballprofi Michael „Air" Jordan. Für den Online-Spieler lohnt sich die Neuauflage der Golfsimulation schon eher: Ein „Play With The Pros" genannter Modus ermöglicht es, an einem realen Turnier teilzunehmen. Mitarbeiter von EA Sports zeichnen die Schläge der realen Teilnehmer exakt auf und übermitteln diese via Internet an den Rechner des Spielers, der nun auf seinem PC dagegenhalten muss.

Harald Wagner

Grafisch wurde an der Golfsimulation nichts verändert, selbst Tiger Woods trägt noch das gleiche T-Shirt.

TESTURTEIL — Tiger Woods 2000

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Links LS 2000** 01/2000 – Spielerisch vollkommen identisch, aber immerhin sieht *Links* besser aus.
- **Tiger Woods 2000** 07/2000 – Das Golfspiel spielt sich wie jedes andere Golfspiel auch, nur sieht es schlechter aus. Schöner Online-Modus.
- **Tiger Woods 99** 11/98 – Wer ohnehin alleine spielt, ist mit der 99er-Version noch bestens bedient.
- **Links LS Extreme** 09/99 – Golfkrieg: Anstelle von Bällen schlägt man hier Granaten. Dennoch langweilig.
- **Jack Nicklaus 5** 03/98 – Spielerisch ebenbürtig, grafisch aber noch schlechter als *Tiger Woods*.

GRAFIK .... Ausreichend
Schon vor Jahren war die Engine veraltet.

SOUND .... Gut
Seitene, leise Geräusche – fast realistisch.

STEUERUNG .... Gut
Standard: Auf Wunsch zwei oder drei Klicks.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Innovativ durch den PlayWithThePros-Modus.

77% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 133	Pentium 200
32 MB RAM	64 MB RAM
8xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 580 MB	HD: 240 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

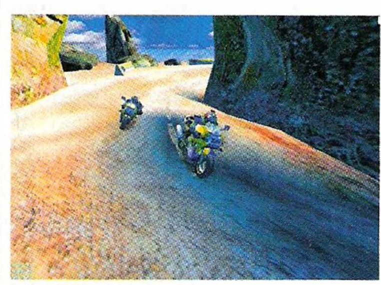
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Suzuki Alstare Extreme Racing

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Criterion Studios** ■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ USK **Ab 12 Jahren**



RUMBLE ON THE BEACH Trotz Slicks haben die Fahrer im Sand keine Traktionsprobleme.

Als furchtloser Zweiradbändiger schließen Sie sich dem erfolgreichen Suzuki-Alstare-Team an. Mit zwei verschiedenen Superbikes der japanischen Marke prüfen Sie auf zwölf Strecken Ihr Reaktionsvermögen. Sie fahren gegen ein Feld von Computergegnern und ein strenges Zeitlimit. Nur wer die Streckenabschnitte vor Ablauf des Countdowns hinter sich bringt, bleibt im Rennen. Neben Einzelläufen und Meisterschaften erwartet gesellige Motorradfahrer ein Zweispielermodus am geteilten Bildschirm. Steuerung und Fahrverhalten der heißen Öfen sind einsteigerfreundlich: Nur nach schwersten Kollisionen haut es Ihr virtuelles Alter Ego aus dem Sattel. *(sg)*

SPIELSPASS 69%

Super 1 Karting

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Interactive Entert.** ■ ANBIETER **Koch Media** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



NAHKAMPF Spektakuläre Überholmanöver gehören im Kart-Sport zum Alltag.

Die Formel 1 des kleinen Mannes: In *Super 1 Karting* schlüpfen Sie in den feuerfesten Dress eines Nachwuchsrennfahrers und prügeln Ihren Miniatur-Boliden über zwölf verschiedene Rundkurse. Neben Arcade-Rennen enthält das Spiel einen realistischen Simulationsmodus. Hier entscheiden Sie sich zwischen einzelnen Wettbewerben oder einer kompletten Rennsaison. Je nach Strecke und Wetterverhältnissen tunen Sie Ihren Flitzer in der teameigenen Garage auf Hochform. Grafik und Fahrgefühl in *Super 1 Karting* lassen kaum Wünsche offen. Gerade in Verbindung mit einem Force-Feedback-Lenkrad kommt das Spiel dem Rennerlebnis in einem echten Kart verblüffend nah. *(sg)*

SPIELSPASS 72%

Das hässliche Entlein

Trotz guter Vorsätze aufseiten der Entwickler ist Arcatera nicht mehr geworden als ein Rohrkrepierer.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Westka Entertainment** ■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ PREIS **Ca. DM 100,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 6 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Vier wählbare Spielcharaktere
- Spielablauf in Echtzeit
- Tag- und Nachtwechsel
- Computercharaktere mit eigenem Alltag

Das erste Rohkonzept für *Arcatera* wurde vor 15 Jahren abgefasst. Seither sind zur Genüge Schweiß und Geld in das Abenteuerspiel geflossen – vergebens. Im Konkurrenzvergleich rutscht es rückwärts Purzelbäume schlagend den Gully hinab.

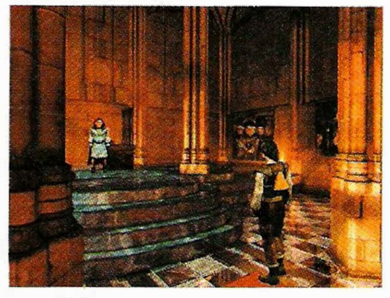
Die unbeholfenen Anleihen bei *Quest for Glory* sind augenfällig wie ein platzbereiter Nasenpickel: Erstens wurden für *Arcatera* Adventure- und Rollenspielanteile ähnlich ausgiebig durch den Mixer genudelt. Zweitens kabbeln sich auch hier vier unterschiedlich talentierte Figuren um die Zuneigung des Spielers: Ein Krieger, eine Magierin, ein Mönch sowie ein Dieb.

Schon die dreigleisige Geschichte ist ein Witz: Gerüchten zufolge wurde das Zepter des Prinzen gestohlen. Genaues weiß man nicht. Außerdem munkeln die Waschweiber von einem Geheimbund, der Gefährliches plant. Genaues weiß man nicht. Und zuletzt erfahren Sie, dass ein Verbrecher festgenommen wurde. Aber der könnte bestimmt wieder ausbrechen. Genaues weiß man nicht. Auf jeden Fall sollen Sie Senora retten. Äh, okay. Fortan quatschen Sie verzweifelt wildfremde Leute an, um irgendwie an Hinweise bezüglich des Spielsinns zu gelangen. Was bedingt Spaß macht, denn die Dialoge strotzen vor logischen Fehlern und Sprachpatzern. Nebenbei bemerkt schwankt die Sprecherqualität zwischen professionell und „Job verfehlt". Nur wer sich durchbeißt, stößt irgendwann auf den Kern: Standardrätsel, für deren Lösung bei Gelegenheit Partymitglieder angeheuert werden müssen, und chaotische Kämpfe, die wenig mehr erfordern als Glück. Wegen der 2D-Perspektive verdecken sich die Angreifer nämlich meist gegenseitig. Im Extremfall können Sie nur einen von dreien überhaupt anvisieren.

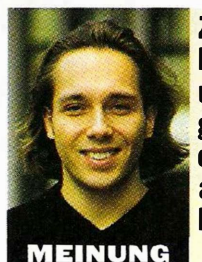
Um ans Ende zu kommen, muss man dafür keines der auftauchenden Ziele erreichen. Irgendwann ist die Spielzeit von 30 Tagen halt verstrichen, dann folgt ein Abspann, dessen Art sich nach der Güte Ihrer Vorstellung richtet. Fatalerweise wird Ihnen bis dahin Muße bleiben, Grafik und Steuerung zu begutachten. Denn während die Zwischensequenzen und Hintergründe leidlich aussehen, beleidigt die Darstellung der Figuren jedweden Sinn für Ästhetik. Sobald in Bewegung, verzerren sie sich zu grotesken optischen Peinlichkeiten. Und die Bedienung? Setzt sogar noch eins drauf: Interessantes im Bild wird generell nicht markiert. Wer suchet, der findet. Und wer was hat – etwa den Inhalt einer Truhe –, braucht Stunden zum Einsammeln, weil jede Mikrobe einzeln angeklickt werden möchte.

Daniel Ch. Kreiss

RUNDUMSCHLAG Ihr Held im Handgemenge mit einem bösen Schrumpelding. Wer gewinnt, hängt auch von der Klickgeschwindigkeit ab.



TRUGBILD Nur wenn das Bild stillsteht, passen die Figuren wunderbar zur Kulisse.



MEINUNG

Zwischen Fäkalsprüchen und Schmalzgebrabbel ist die Substanz abhanden gekommen.

Daniel Kreiss

Meine Stirn glüht vor ungläubiger Selbstmisshandlung: Die Steuerung ist derartig zeitraubend, dass ich mir pro Aktion die Nägel neu stutzen darf, im Gespräch passen die Fragen und Antworten selten fehlerfrei zusammen und die Animationen spotten jeglicher Beschreibung. Dazu irrt man oft sinnwie ziellos umher. Spielerische Freiheit? Nee, Lochfraß im Drehbuch. Gut gemacht sind nur die berechneten Videos. Gleichzeitig steckt darin aber so viel Pathos, dass Shakespeare im Vergleich dazu wie ein *FAZ*-Artikel wirkt.



REDEFLUSS Im Dialog können Sie absichtlich beleidigen oder schmeicheln. Das Ergebnis: zumeist geringfügig witzige Wortspiele.

TESTURTEIL Arcatera

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Grim Fandango** 01/99 – Meister aller Klassen: In Humor und Spieltiefe ungeschlagen.
- **Rückkehr nach Krondor** 03/99 – Story von Raimond E. Feist, toller Mix aus Adventure und RPG.
- **The longest Journey** 04/2000 – Die aktuellste Alternative: gut und bodenständig aufgemacht.
- **Quest for Glory 5** 03/99 – Die Vorlage: Lebt inzwischen nur mehr vom treuen Fan-Stamm.
- **Arcatera** 07/2000 – Viel gewollt, viel verloren: Die guten Ansätze gingen zum größten Teil durch Schlampereien verschütt.

GRAFIK .... Ausreichend
Die Kulissen und Videos retten vor dem Absturz.

SOUND .... Befriedigend
Die Skala reicht von gut bis grottenschlecht.

STEUERUNG .... Ungenügend
Als ob es im Genre keine guten Vorlagen gäbe!

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

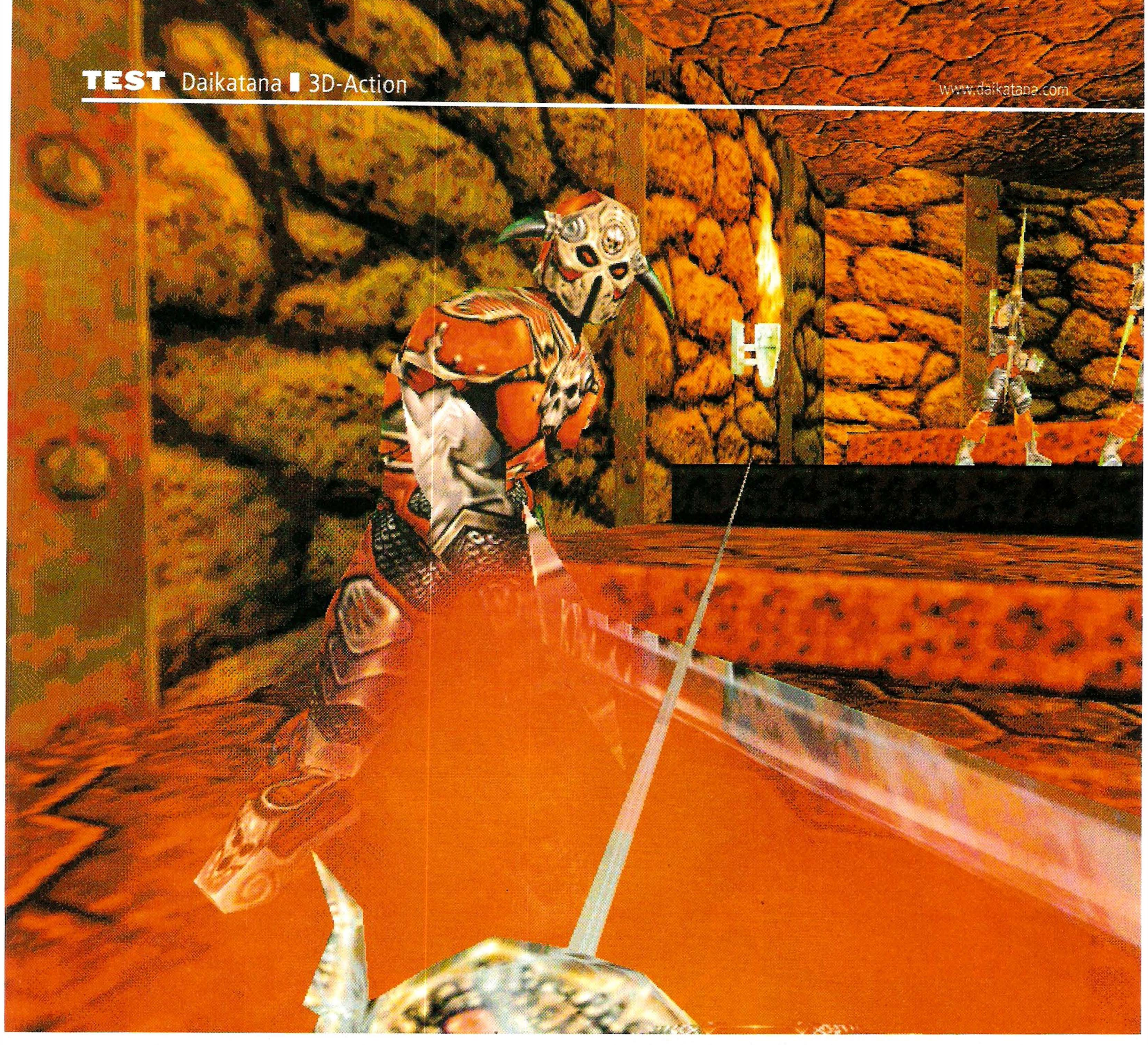
40%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium II 350
32 MB RAM	64 MB RAM
12xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 800 MB	HD: 1.800 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD .... –
CDs pro Packung .... –

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘



Suche nach der verlorenen Zeit

Der lang erwartete Skandal-Shooter schickt ein Heldentrio auf eine abenteuerliche Reise durch die Geschichte.

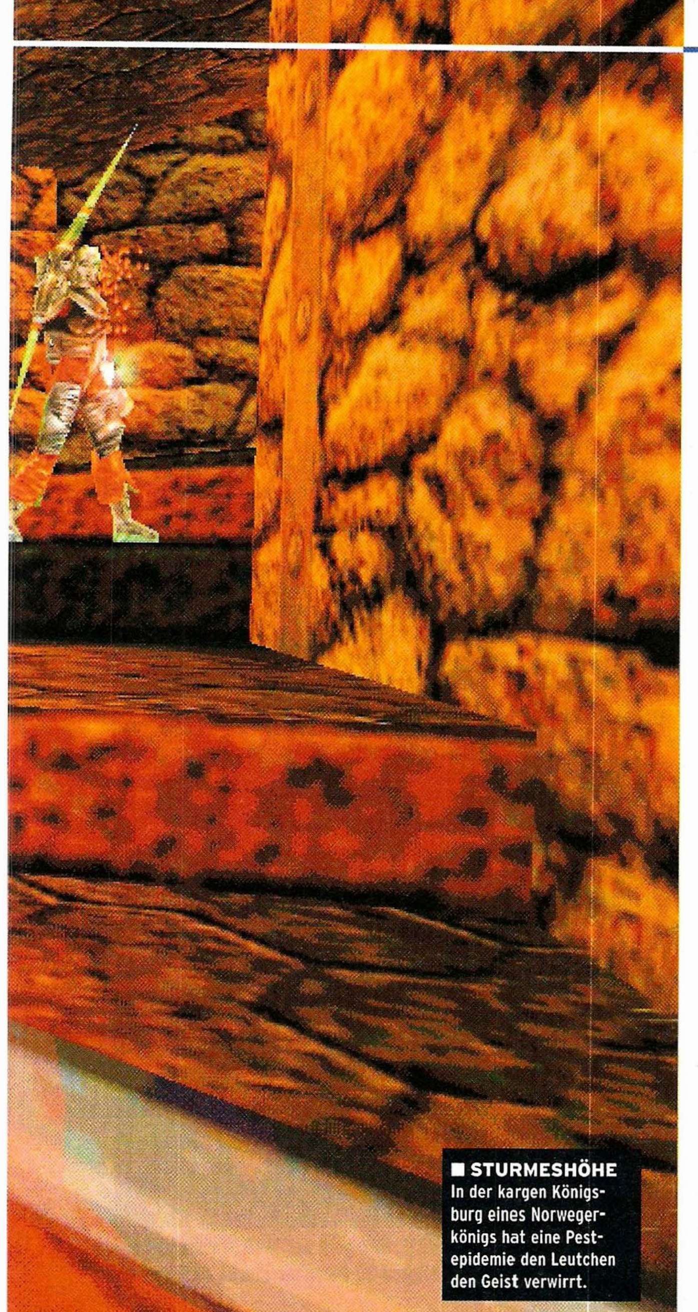
FAKTEN ■ ENTWICKLER **Ion Storm** ■ ANBIETER **Eidos** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Juni 2000** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Q2-Technik
- 3 Spielfiguren
- 3 Schwierigkeitsstufen
- 4 riesige Episoden
- 24 Waffen
- 66 Gegnertypen
- Endlose Terminverschiebungen

John Romero darf Urlaub machen: Sein Ego-Shooter *Daikatana* ist endlich fertig und wartet darauf, von den unzähligen Fans der Spiele des exaltierten Entwicklers goutiert zu werden. Ob Sie mit Verdauungsproblemen rechnen müssen, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

Damit das titelgebende Langschwert nicht dem übelsinnigen Konzernchef Kage Mishima in die Hände fällt, muss sich Hiro Miyamoto, ein japanischer Fechtmeister des 25. Jahrhunderts, auf eine abenteuerliche Zeitreise begeben. Diese führt ihn zunächst durch finstere Fabrikhallen und Abwasserkanäle, in denen er feindliches Getier und schießwütige Wachroboter abwehren muss. Auf seiner Odyssee begegnen ihm der Herumtreiber Superfly Johnson und die aparte Mikiko Ebihara, die ihn durch drei weitere Episoden begleiten. Nach einer Begegnung mit dem Bösewicht Kage muss sich das Heldentrio durch eine von Fabelwesen bevölkerte, frühantike Welt schlagen, bevor es im winterlichen Norwegen des sechsten vorchristlichen Jahrhunderts ankommt. Die vierte Station ist die US-Westküstenmetropole San Francisco im Jahre 2030, wo der Showdown stattfindet.

Ein umfangreiches Intro stimmt Sie in die Handlung ein, weitere Zwischensequenzen setzen die komplexe Hintergrundgeschichte auf überzeugende Weise fort. Leider bewegen die Figuren während der teils recht langatmigen Dialoge nicht die Lippen und auch im Spiel sind ihre Bewegungen recht linkisch. Zu dieser Körperbehinderung gesellt sich eine drastische Geistesschwäche: Wenn Sie Ihren beiden Begleitern in der Rolle des Helden einen der fünf möglichen Befehle erteilen, wird dieser entweder schlecht ausge-

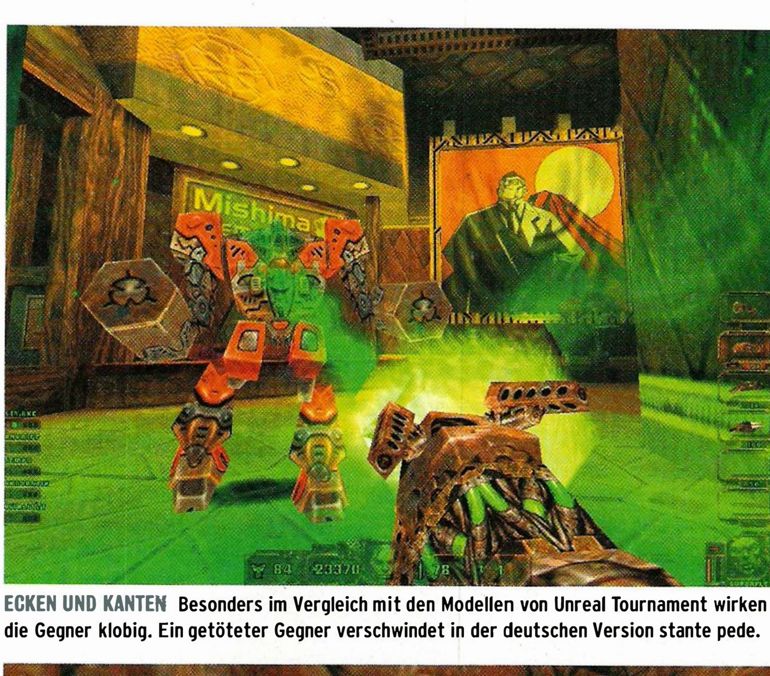


■ STURMESHÖHE In der kargen Königsburg eines Norwegerkönigs hat eine Pestepidemie den Leutchen den Geist verwirrt.

führt oder Ihre Mitstreiter verweigern gar die Kooperation. Beispielsweise mag Superfly grundsätzlich weder Medipacks noch Munition aufsammeln, selbst wenn sein Leben an einem seidenen Faden hängt. Mikiko hingegen lässt sich gerne lange bitten, bevor sie ihren Hintern in Bewegung setzt; dann kann es allerdings geschehen, dass sie zwischen zwei Metalltüren zerquetscht wird, weil sie allzu lange herumgetrödelt hat. Ähnlich dumm wie Hiros beide Kumpane sind die Gegner: Sowohl die schwertschwingenden Skelette in der Antike als auch die norwegischen Monster und schwer bewaffneten Gefängnisinsassen der letzten Episode würden kaum ein Quiz gegen einen Korb voller Weißbrot gewinnen.

Glücklicherweise können Sie das ganze Abenteuer auch mit Menschen aus Fleisch und Blut bestehen, nämlich wenn Sie im Kooperationsmodus

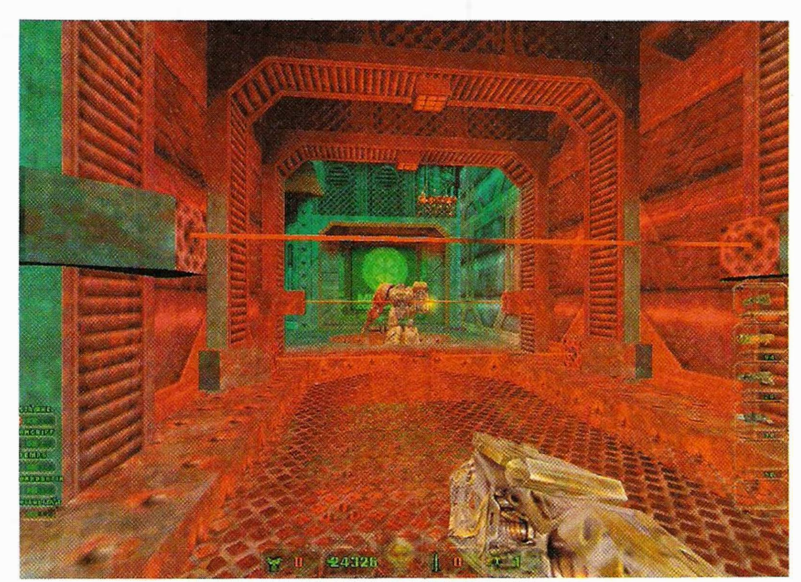
Selbst Fans altmodischer Shooter werden hier Gelegenheit haben, sich über die schlechte Künstliche Intelligenz zu ärgern.



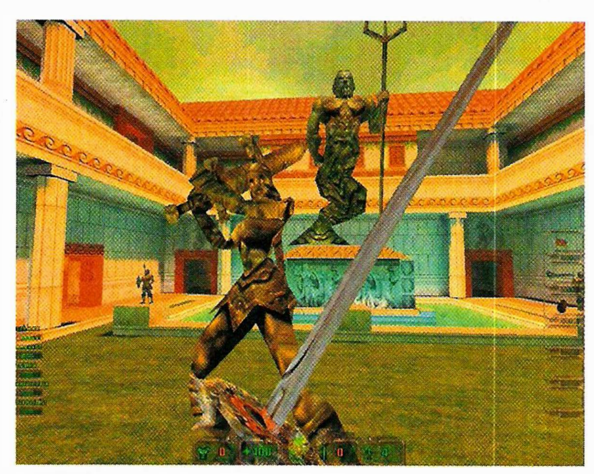
ECKEN UND KANTEN Besonders im Vergleich mit den Modellen von Unreal Tournament wirken die Gegner klobig. Ein getöteter Gegner verschwindet in der deutschen Version stante pede.



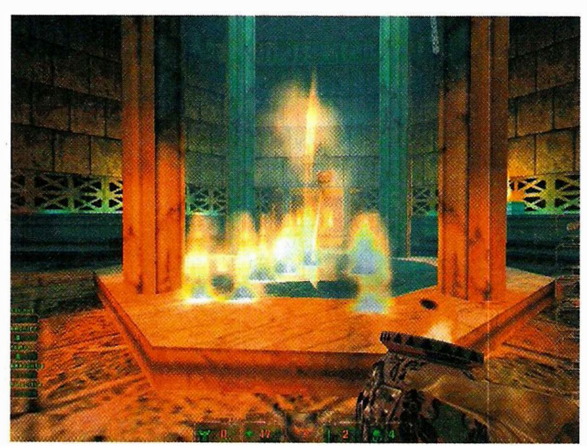
LEICHENFLEDDERN Der machthungrige Mishima-Konzern schreckt nicht davor zurück, menschliche Leichname für wenig appetitanregende Zwecke zu verwerten.



KINDERSICHERUNG Zu Beginn sind die Rätsel noch einfach, in der letzten Episode sind durch Tomb Raider geschulte Sprungkenntnisse gefordert.



BETONKOPF Die riesige Statue erwacht zum Leben und heizt dem Spieler zusammen mit lebenden Skeletten und Riesenspinnen ein.



GEKLAUT Das Design vieler Mehrspielerkarten erinnert an das Action-Adventure Heretic 2 und das fantasievolle Requiem (indiziert).

Mini-Testcenter

Installiert und läuft

- Mehr RAM beschleunigt teilweise den Ablauf
- Die Grafikkarte ist nicht so entscheidend wie der verwendete Hauptprozessor

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

(Getestet mit Auflösung 800x600 und 64 MB RAM)

	Pentium 200 MMX	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III-500
Software	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
G 400	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo2	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo3	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Riva TNT	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Riva TNT 2	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
GeForce	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich ▪ Unzumutbar ▪ Akzeptabel ▪ Optimal

Kommentar

Der *Q2*-Engine merkt man das Alter deutlich an. Neue 3D-Karten werden nicht ausgenützt, dagegen spielt die CPU eine entscheidende Rolle.

Die Schmerzgrenze

Pentium 200
64 MB RAM
3D-Grafikkarte mit 4 MB

Ohne jedes Detail und bei minimaler Auflösung läuft *Daikatana* noch erträglich. Der Schwierigkeitsgrad steigt aber merklich, da die Steuerung viel ungenauer wird.

Trotz der veralteten Technik benötigen Sie einen zeitgemäßen Rechner, um Romeros Daikatana flüssig spielen zu können.

die Rollen der drei Helden besetzen und gemeinsam im Netzwerk dem Daikatana nachjagen. Für Deathmatch, Capture the Flag oder das tödliche Ballspiel Deathtag hingegen gibt es bloß eine dürftige Auswahl an Karten, die jedoch sicherlich bald durch Neuzugänge aus der Fanszene ergänzt werden dürften (www.planetdaikatana.com).

Das Waffenarsenal ist im Einzel- wie im Mehrspielermodus recht stattlich, denn für jeden Gegner gibt es das passende Tötungsgerät: Sie verdreschen Metallfrösche mit der Elektrofaust oder schalten in der frühantiken Episode mit einem Diskus oder einem Gift spritzenden Dreizack lästige Speerkämpfer und Greife aus. In San Francisco bedienen Sie sich dagegen konventioneller Waffen der Gegenwart. Trotz der guten Ausstattung werden Sie Ihre liebe Not haben, den mit tödlichen Gefahren gespickten Parcours durch die Jahrtausende zu meistern. Zum einen ist *Daikatana* selbst im niedrigsten Schwierigkeitsgrad nicht von Pappe, zum anderen wird der Spielstand nur beim Betreten eines neuen Abschnitts automatisch gesichert; allerdings können Sie zwischendurch abspeichern, wenn Sie im Besitz von Speicherjuwelen sind, die sich in zumeist schwer zugänglichen Verstecken befinden. Die Rätsel beschränken sich in der Regel auf das Auffinden und Betätigen von Schaltern, gegen Ende müssen Sie allerdings mit einigen deftigen Sprung- und Hüpfübungen à la *Tomb Raider 4* rechnen.

Aufgrund der langen Entwicklungszeit verfügt John Romeros Werk allerdings nicht über eine zeitgemäße Grafik. Zum Einsatz kommt die *Q2*-Technik, die jedoch entgegen den Ankündigungen nur unwesentlich verbessert wurde. Gerade in der ersten Episode fallen die einfallslosen 8-Bit-Texturen und die wenig detaillierte Inneneinrichtung der meisten Räume unangenehm auf. Auch die Lichteffekte sind in *Heretic 2* oder dem aktuellen *Soldier of Fortune* weitaus beeindruckender und die Charaktere sind so eckig wie im indizierten Fantasy-Shooter *Hexen 2* aus dem Jahre 1997.

Peter Kusenberg



MEINUNG

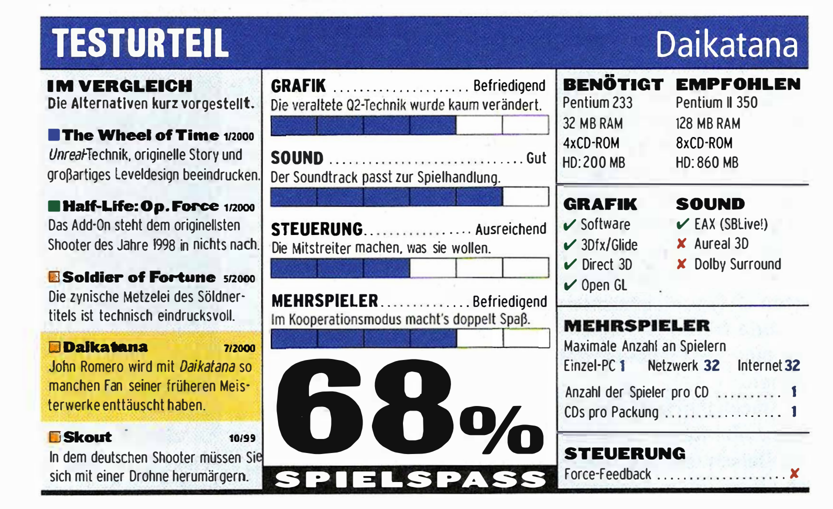
Die Zeit der Daikatana-Scherze ist vorbei: Jetzt ist der Dauerwitz Wirklichkeit geworden.

Peter Kusenberg

Zwei Flaschen Mumm-Sekt hat mich John Romeros Meisterwerk gekostet - weil ich im letzten Jahr den Ankündigungen von Entwickler Ion Storm Vertrauen geschenkt und mich auf Wetten zum Veröffentlichungstermin eingelassen habe. Das fertige Produkt ist allerdings weitaus unspektakulärer als die Skandale um das Ballerspiel: Im Vergleich mit *Half-Life* ist das Spielprinzip altbacken, die Technik kann keinesfalls mit den derzeitigen Referenztiteln mithalten und die Levelgestaltung ist zwar nett, erinnert jedoch fatal an vergleichbare Produkte der jüngeren Zeit. Geärgert hab ich mich über die Dummheit der Gegner und die absolute Blöddeppigkeit meiner Mitstreiter: Wie häufig habe ich einige Passagen wiederholen müssen, weil Mikiko einmal mehr von der Schiebetür zerquetscht wurde. Was bleibt, ist ein solider Actiontitel für Nostalgiker und hart gesottene Anhänger des vermeintlichen Spielegotts Romero.



HAI, BABE! Hiro geht auf Tauchstation, um die berüchtigten 20-Polygone-Fische zu füttern.



TESTURTEIL Daikatana

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

The Wheel of Time 1/2000
Unreal-Technik, originelle Story und großartiges Leveldesign beeindrucken.

Half-Life: Op. Force 1/2000
Das Add-On steht dem originellsten Shooter des Jahre 1998 in nichts nach.

Soldier of Fortune 5/2000
Die zynische Metzelei des Söldnertitels ist technisch eindrucksvoll.

Daikatana 7/2000
John Romero wird mit *Daikatana* so manchen Fan seiner früheren Meisterwerke enttäuscht haben.

Skout 10/99
In dem deutschen Shooter müssen Sie sich mit einer Drohne herumärgern.

GRAFIK .... Befriedigend
Die veraltete Q2-Technik wurde kaum verändert.

SOUND .... Gut
Der Soundtrack passt zur Spielhandlung.

STEUERUNG .... Ausreichend
Die Mitstreiter machen, was sie wollen.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Im Kooperationsmodus macht's doppelt Spaß.

68%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium II 350
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 200 MB	HD: 860 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 32 Internet 32
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

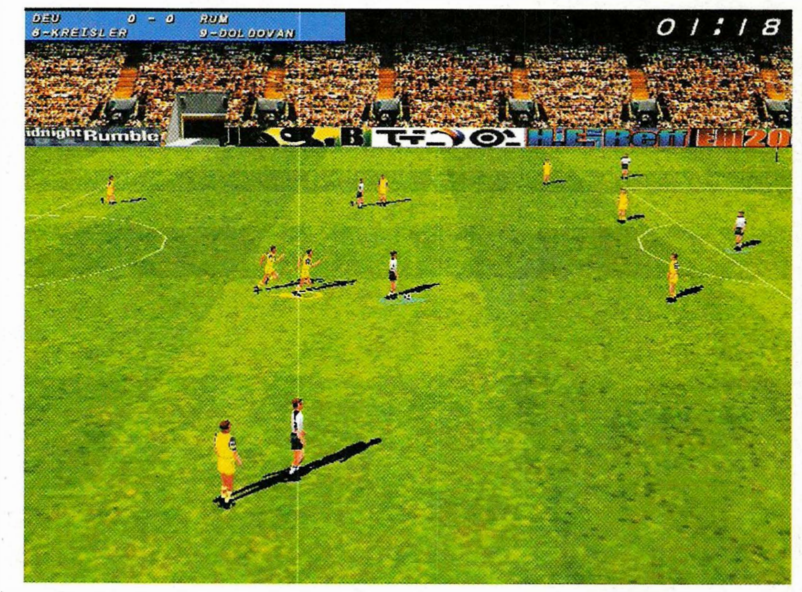
STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Grausames Gekicke

Pünktlich zur EM wagt sich Davilex an ein Fußballspiel – mit mäßigem Erfolg.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Davilex** ■ PREIS **Ca. DM 50,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**

AUF EINEN BLICK
- Original-Endrunde
- Tipps von Sepp Maier
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Mehrspielermodus an einem PC



HISTORISCH WERTVOLL **Was die Spielgrafik dem Betrachter zumutet, ist für heutige Verhältnisse erbärmlich. Nostalgiker fühlen sich dezent an C64-Zeiten erinnert.**

Sepp Maier in einem Computerspiel? Das lässt zünftige Bildschirmgaudi vermuten. Leider rettet auch das Torwart-Urgestein das Spiel nicht vor tiefsten Wertungsregionen.

Bei der Namensgebung war wohl der Wunsch der Vater des Gedankens, denn den Spieler erwartet die schwierige Aufgabe, mit Ribbecks Truppe den Titel zu verteidigen. Unterstützung erhalten Sie dabei von Sepp Maier, der mit mehr oder weniger sinnvollen Tipps zur Aufstellung die virtuelle Trophäenjagd begleitet. Dummerweise ist es völlig egal, mit welcher Taktik Sie antreten. Das Spielgeschehen selbst erinnert in Sachen Grafik und Gameplay nur entfernt an Fußball. Es beschränkt sich darauf, mit dem ballführenden Kicker auf das gegnerische Tor zu laufen – Abwehrspieler lassen sich wie der Torwart umkurven – und den Ball ins Tor zu bugsieren. Abspiele sind zwar möglich, aber da der Computer grottenschlecht spielt, bleibt man doch besser bei Einzelaktionen. Manchmal gelingt es sogar, dem Gegner den Ball abzunehmen. Die Steuerung ist in der Defensive allerdings so ungenau, dass Fortuna schon mitkicken muss. Sound und Musik passen sich dem schwachen Niveau an, lassen sich aber wenigstens abschalten. Die Steuerung ist im Gegensatz zu *Euro 2000* frei konfigurierbar, was den einzigen Pluspunkt des Spiels darstellt.

Florian Stangl

Schlimmer als der derzeitige Zustand unserer Nationalmannschaft, der Spielspaß wird aufgrund zahlreicher Mängel im Keim erstickt.

TESTURTEIL Deutschland Europameister 2000

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **FIFA 2000** 12/99 – Spielspaß pur! Die beste und fast perfekte Fußballsimulation.
- **Euro2000** 7/2000 – Trotz weniger Innovationen eine solide PC-Kickerei.
- **UEFA CL 2000** 5/2000 – Europäischer Spitzenfußball mit guter Atmosphäre und viel Action.
- **Fußball Int. 2000** 11/99 – Für Einsteiger geeignet, Profis fühlen sich unterfordert.
- **Europameister** 7/2000 – Davilex sollte bei den Raser-Spielen bleiben. Mit Spielspaß und Fußball hat das Machwerk nichts zu tun.

GRAFIK .... Ausreichend
Erinnert unfreiwillig an die 80er-Jahre.

SOUND .... Ausreichend
Nervige Musik und sinnlose Kommentare.

STEUERUNG .... Befriedigend
Erträglich, wenn auch nicht sehr genau.

MEHRSPIELER .... Ausreichend
Geteiltes Leid ist halbes Leid.

19% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium 233
16 MB RAM	32 MB RAM
2xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 60 MB	HD: 105 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

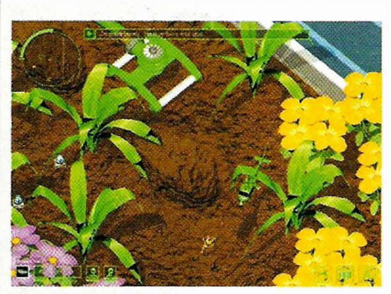
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 2 Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD 2
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Army Men – Air Tactics

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **3DO**
■ VERTRIEB **Infogrames** ■ USK **Ab 12 Jahren**



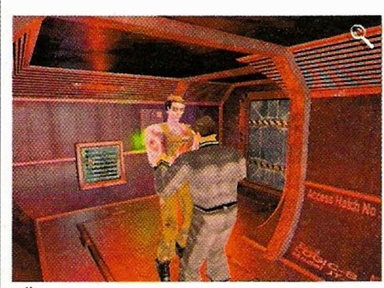
NICHT PLASTISCH **Die lieblose Grafik lässt die Flughöhe des Helikopters kaum erkennen.**

Trotz des viel versprechenden Titels ist *Air Tactics* nicht mehr als ein dümmliches Ballerspiel. Mithilfe von Maus oder Gamepad wird ein Spielzeughubschrauber durch Zimmer und Gärten gelenkt, die einzige Aufgabe besteht dabei im Abschießen völlig unvernünftig handelnder Plastiksoldaten und dem Aufsammeln von Gegenständen. Die eigentliche Herausforderung besteht in der Steuerung des störrischen Helikopters, dessen Flughöhe kaum abschätzbar ist. Die mitleiderregende Zielgenauigkeit der Bordkanone gestattet dabei nur eine einzige Taktik: Bis auf wenige Zentimeter an ein Ziel heranfliegen und ballern, was das Rohr hergibt. *(hw)*

SPIELSPASS 45%

Martian Gothic

■ GENRE **Action-Adven.** ■ ENTWICKLER **Creat. Reality**
■ VERTRIEB **Take 2** ■ USK **Ab 12 Jahren**



RÜCKSCHLAG **Der Zombie verwehrt Ihnen auf wenig charmante Weise den Durchgang.**

In *Martian Gothic* lenken Sie drei Astronauten durch eine Marsbasis, in der Zombies ihr Unwesen treiben. Den größten Teil der Zeit verbringen Sie damit, Schlüsselkarten für verschiedenfarbige Türen zu finden und Untote umzunieten, die aber grundsätzlich nach kurzer Zeit an derselben Stelle wieder auftauchen. Einige gelungene Schockeffekte, dichte Atmosphäre und die akzeptable Story können nicht darüber hinwegtäuschen, dass sich *Martian Gothic* in jeder Hinsicht hemmungslos bei *Resident Evil* bedient – leider auch bei so unerfreulichen Aspekten wie dem berühmt-berüchtigten Speicherpunktsystem und stellenweise enorm unübersichtlichen Kameraperspektiven. *(as)*

SPIELSPASS 64%

Runter kommen sie immer

Flugstunde für Fantasyfans: Auf magischen Teppichen lassen Sie die Konkurrenz kaltblütig abstürzen.

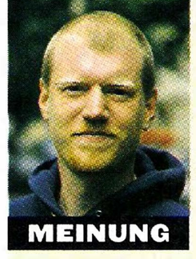
FAKTEN ■ ENTWICKLER **Illusion Softworks** ■ ANBIETER **Take 2** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 10 riesige Fantasy-Arenen
- Vier verschiedene Clans
- 24 aufrüstbare Flugmaschinen
- 24 Waffen
- Karrieremodus mit eigener Story



FLIEGENDE INSELN In dieser paradiesisch anmutenden Umgebung sind Bonusgegenstände wie zusätzliche Munition, Lebenspunkte oder Schutzschilde besonders gut versteckt.



MEINUNG

Je länger man sich mit Flying Heroes befasst, umso interessanter werden die Luftkämpfe.

Andreas Sauerland

Anfangs war ich entsetzt: Mein wackeliger Flugteppich trudelt völlig planlos umher und lässt sich kaum navigieren; meine Waffen sind viel zu schwach für die zahlreichen Gegner und ein Fluggefühl ist so gut wie gar nicht festzustellen. Erst, wenn man sich einige zusätzliche Ausrüstungsgegenstände aus dem gut bestückten Lager gekauft hat, gewinnt das Geschehen ein wenig an Dynamik und siehe da: Plötzlich machen die Luftkämpfe sogar Spaß - zumindest für eine gewisse Zeit. Ein Spiel für die Ewigkeit ist *Flying Heroes* schon allein aufgrund der etwas mager ausgefallenen zehn Arenen nicht; für einen kleinen Luftkampf zwischendurch reicht es aber allemal.

Für Flugbegeisterte dürfte *Flying Heroes* in etwa das darstellen, was *Unreal Tournament* für das Bodenpersonal ist: Ein riesiges Jeder-gegen-jeden-Spektakel, in dem alles erlaubt ist und für Skrupel keine Zeit bleibt.

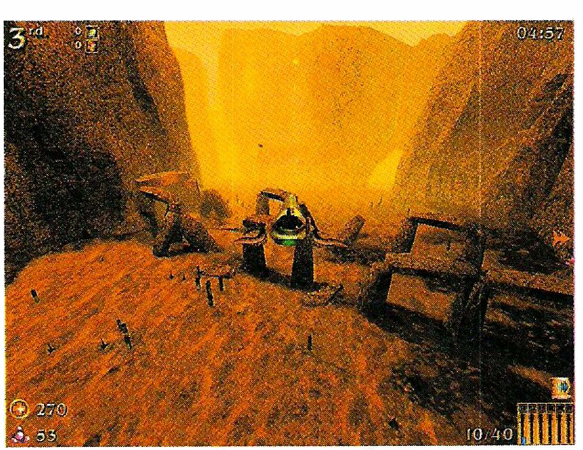
Zunächst trudelt der Flugteppich eher durch die Luft wie ein nasser Waschlappen. Erst durch einige Upgrades wird das Spiel interessanter.

In der Fantasywelt Hesperia treten in regelmäßigen Abständen Gladiatoren gegeneinander an, um auf fliegenden Teppichen, gezähmten Drachen oder Zeppelinen um den Aufstieg in der so genannten Eisernen Liga zu kämpfen. Abhängig von der Charakterklasse, die Sie zu Beginn des Spiels wählen (Magier oder Drachenreiter), starten Sie mit einem kleinen Flugteppich oder einer säurespuckenden Riesenfledermaus. Jeder gewonnene Kampf bringt Ihnen eine kleine Summe ein, die Sie in bessere Waffen oder ein neues Fluggerät investieren können. Mit der dürftigen Startausstattung ist es anfangs noch alles andere als leicht, die Konkurrenten vom Himmel zu holen - besonders der Teppich trudelt durch die Luft wie ein nasser Waschlappen und die kümmerliche Kanone muss permanent nachgeladen werden. Schafft man es dennoch, auf der Karriereleiter aufzusteigen, hat man zwar weniger Probleme mit der Navigation der Luftschiffe, dafür werden die Gegner aber merklich schneller und setzen ihre Waffen effektiver ein. Grafisch ist *Flying Heroes* ordentlich; allerdings ist die Sichtweite in den Arenen durch Nebel stark eingeschränkt.

Andreas Sauerland



KARRIERELEITER Bei Erfolgen können Sie den Gewinn in neue Waffen investieren.



VERBRANNTE ERDE Angesichts des seltsamen Flugverhaltens mancher Schiffe sind einige Flugmanöver ein echtes Kunststück!

TESTURTEIL — Flying Heroes

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Unreal Tournament** 9/99 — Effektvolles Jeder-gegen-jeden-Spektakel mit Suchtgarantie.
- **Drakan** 10/99 — Im Mehrspielermodus gibt's die schnelleren Drachenduelle.
- **Descent 3** 8/99 — Flieger-Action im Weltraum. Laut und bunt - leider ohne Drachen.
- **Flying Heroes** 7/2000 — Trotz mäßiger Grafik und kargem Sound ist *Flying Heroes* besonders im Mehrspielermodus recht kurzweilig.
- **Magic Carpet 2** 11/95 — Spielerisch noch am ehesten vergleichbar, aber hoffnungslos veraltet.

GRAFIK ..... Befriedigend
Massiver Nebel schränkt die Sichtweite stark ein.

SOUND ..... Ausreichend
Die Waffengeräusche klingen kraftlos und mager.

STEUERUNG ..... Befriedigend
Fluggeräte, die sich träge wie U-Boote verhalten.

MEHRSPIELER ..... Sehr gut
Unterhaltsame Deathmatches in luftigen Höhen.

75%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II/400
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	32xCD-ROM
HD: 3 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 6 Internet 6
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback ..... ✗

Das Land der verlorenen Seelen

In dem düsteren Fantasy-Epos ärgern Sie sich mit Dämonen, Geistern und einer katastrophalen Steuerung herum.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Gremlin Interactive** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

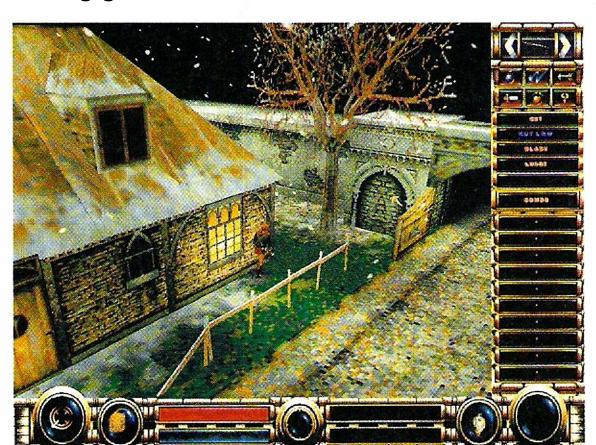
- Ein Hauptcharakter
- Zur Bildung von Kampf-Kombos möglich
- Über 60 Karten
- Über 60 Zaubersprüche
- Über 60 Charaktere
- Rotierbare Kamera
- Stufenlose Zoomfunktion



■ MASSENKEILEREI Eine Armee von Helden fällt über die Untoten von Madrigal ein. Der eigentliche Held hält sich bei der Schlacht im Hintergrund.

Kombinierbare Zaubersprüche und ein reizvolles Attributesystem stehen einer hakeligen Steuerung und hässlicher Grafik gegenüber.

In Madrigal scheint die Sonne für immer untergegangen zu sein. Seit Jahren herrscht Finsternis und Hass in dem Land, in dem sechs Gottheiten den Bewohnern einst ihre Seelen raubten. Sie ziehen aus, Madrigal von den Peinigern zu befreien – doch sind Sie stark genug, es gegen sechs Dämonen gleichzeitig aufzunehmen?



EWIGER WINTER In Madrigal scheint die Sonne nie aufzugehen. Die kargen Landschaften sollen die düstere Atmosphäre unterstreichen.

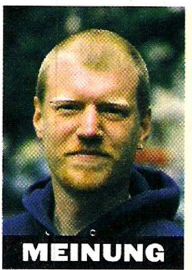
Schon der Introfilm macht klar, welchem großen Vorbild *Soulbringer* nacheifert: In düsteren Bildern wird der Kampf eines Recken gegen eine noch namenlose dunkle Kraft gezeigt. Das Ganze erinnert nicht zufällig an *Diablo*. Ganz wie im Meisterwerk von Blizzard besteht Ihre Aufgabe als Held darin, mit einem riesigen Arsenal von Zaubersprüchen und Waffen durch die Berge, Wälder und Täler von Madrigal zu reisen und Heerscharen von Skeletten, Geistern und feindlichen Soldaten unschädlich zu machen.

Die Geschichte beginnt, als Ihre Hauptfigur mit einer Fähre in Madrigal ankommt. Vom Schicksal des Landes wissen Sie zunächst nichts; eigentlich befinden Sie sich auf der Suche nach einem verschollenen Verwandten. Die Bewohner des Landes geben Ihnen zwar einen Tipp, wo sich das gesuchte Familienmitglied befindet, warnen Sie aber gleichzeitig: Der Onkel sei ein Sonderling und habe wohl vor Jahren schon den Verstand verloren. Schon auf dem Weg zu seiner Behausung werden Sie plötzlich von feindlichen Wachen scheinbar grundlos angegriffen; als Sie den Eremiten schließlich treffen, klärt dieser Sie auf: Madrigal wird schon seit langer Zeit von sechs bösen Gottheiten terrorisiert. Die teuflischen Gestalten haben fast allen Bewohnern ihre Seelen geraubt und horten diese an einem geheimen Ort. Nun ist es an Ihnen, die Götter zu vertreiben und damit den Fluch vom Land zu nehmen.

Soulbringer orientiert sich zwar stark an *Diablo*, bietet aber auf den ersten Blick mehr als der erfolgreiche Klassiker: Obwohl auf die Wahl einer Heldenklasse verzichtet wird, ergeben sich bei über 60 Zaubersprüchen, Wagenladungen von Nah- und Fernkampfwaffen und einem akzeptablen Attributesystem genügend Möglichkeiten, Ihre Figur nach eigenem Geschmack auszurichten. Magische Angriffe können ebenso wie Schwertattacken in so genannten Kombos zusammengefasst werden: Sie kombinieren hierzu einfach einzelne Manöver miteinander, weisen der Abfolge eine Nummer zu und rufen diese über eine



DORFGESELLSCHAFT In Häusern und Höhlen wechselt die Ansicht in eine leicht isometrische Perspektive, damit Sie den Überblick behalten. Hier diskutiert der Held mit einigen Dorfbewohnern im Gasthaus.



MEINUNG

Frust statt Spannung: An Soulbringer sollten sich nur Profis mit staken Nerven wagen.

Andreas Sauerland

Was nützt die spannendste Geschichte, wenn sie langweilig erzählt wird? *Soulbringer* ist voll von fantastischen Ideen, hat eine epische Hintergrundgeschichte und ist unfassbar umfangreich – trotzdem dürfte es vor allem Einsteiger mehr frustrieren als fesseln. Besonders in Kämpfen reagiert die Steuerung unerträglich träge: Trotz kunstvoll zusammengestellter Kombos beißt mein Held permanent ins Gras, weil er eine Ewigkeit braucht, um einen heilenden Apfel zu essen. Dank fehlender Karte und abstrusen Kamerafahrten verliert man permanent die Orientierung und die pixeligen Texturen verursachen Schmerzen im Sehnerv. Trotzdem ist *Soulbringer* kein totaler Flop: Fortgeschrittene Rollenspieler werden an der guten Hintergrundgeschichte und den brillanten Zaubersprüchen sicherlich ihre Freude haben; alle anderen warten lieber weiter auf *Diablo 2*.



PIXELBREI Die Zoom-Funktion bringt es an den Tag: Unansehnliche Bodentexturen und schwammige Figuren verderben den Spielspaß.

Tastenkombination später auf. Mit einem einfachen Mausklick könnte Ihre Figur also beispielsweise dem Gegner zunächst einen Feuerball entgegenschleudern, ihm einen kräftigen Tritt verpassen, mit dem Schwert nachschlagen und zur Stärkung noch einen Heiltrank zu sich nehmen. Theoretisch eröffnen die Kombos ungeahnte taktische Möglichkeiten im Kampf – praktisch bringen sie den Helden an den Rand eines Nervenzusammenbruchs. Die Steuerung reagiert oftmals dermaßen träge, dass Ihre Figur schon eine Vielzahl von Schlägen und Tritten einstecken muss, bevor sie überhaupt eine Waffe zücken kann.

Eine weitere Idee, die sich in der Theorie besser anhört als sie eigentlich ist, ist das so genannte Saeculorum. Hierbei handelt es sich um ein bewegliches Diagramm, auf dem die magischen Fähigkeiten des Helden verwaltet werden. Die Zaubersprüche gehören zu verschiedenen Klassen (Feuer, Erde, Wasser, Luft), die sich gegenseitig beeinflussen. Wer beispielsweise permanent mit Feuerbällen um sich wirft, tut dies auf Kosten eines anderen Elements und muss dementsprechend früher oder später auf die machtvolleren Wasserzauber verzichten, weil sich sein Saeculorum ungünstig verschoben hat. Wie bei den Kampfkombos gilt auch hier: Eigentlich eine gute Idee, die aber langweilig umgesetzt wurde. Das permanente Hin- und Hergeschiebe von Mana-Energie, magischen Sprüchen und Elementarkräften macht die Zauberei lediglich unnötig kompliziert, aber noch lange nicht komplex.

Optisch ist *Soulbringer* ein zweischneidiges Schwert: Während die meisten Zaubersprüche ausgesprochen originell umgesetzt wurden und mit zahlreichen grandiosen Lichteffekten aufwarten können, sind die Landschaften und Figuren schlicht und einfach potthässlich. Die Bodentexturen wirken wie ein einziger matschfarbener Pixelbrei, die Figuren verkommen bei näherer Betrachtung zu klobigen Pappkameraden und die rotierbare Kamera vollführte an einigen Stellen die absurdesten Perspektivenwechsel. Fehlende Extras wie eine brauchbare Kartenfunktion und der viel zu schnell ansteigende Schwierigkeitsgrad dürften vor allem für Einsteiger zusätzliche Frustfaktoren darstellen.

Andreas Sauerland

TESTURTEIL — Soulbringer

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Diablo** 2/97 — Nach wie vor eine Referenz – bis der zweite Teil erscheint.
- **Darkstone** 10/99 — Stimmungsvolle Monsterhatz in 3D-Dungeons.
- **Revenant** 12/99 — Ungewöhnlich farbenfrohes Totenmärchen mit vielen Effekten.
- **Nox** 3/2000 — Der *Diablo*-Klon überzeugt durch gute Grafik und hohes Spieltempo.
- **Soulbringer** 7/2000 — *Soulbringer* scheitert trotz der stimmungsvollen Geschichte an schlechter Grafik und katastrophaler Steuerung.

GRAFIK .... Ausreichend
Pixelige Oberflächen und unscharfe Spielfiguren.

SOUND .... Befriedigend
Karge Musikuntermalung, akzeptable Dialoge.

STEUERUNG .... Befriedigend
Umständlich und katastrophal träge in Kämpfen.

MEHRSPIELER .... -
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden

69%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium III/500
64 MB RAM	128 MB RAM
16xCD-ROM	32xCD-ROM
HD: 650 MB	HD: 900 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Tief fliegende Holländer

Als skrupelloser Urlaubsraser mit Ziel Monte Carlo machen Sie französische Autobahnen und Innenstädte unsicher.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Davilex** ■ ANBIETER **Koch Media** ■ PREIS **Ca. DM 70,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- Eine Gameshow
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Fünf Fahrzeuge
- Sechs Strecken
- Eingebaute Hupe
- Peinliche Gegner-Kommentare



JÄGER & SAMMLER Entlang der Hafenpromenade von Marseille können Sie abseits der Straße nicht nur Parkbänke umfahren, sondern auch lukrative Extras einsammeln.



Wozu gibt es in diesem Spiel eigentlich eine Bremstaste?
Petra Maueröder

MEINUNG

Frau am Steuer, das wird teuer – stimmt, mein herumschlingender Kombi hat sich mit Glück und vielen Beulen und Schrammen über die Ziellinie gerettet. Immerhin: Zweiter! Das reicht dicke für die nächste Runde. Den Feierabendspieler, der sich durch mehr als Vorwärts-links-rechts-Pfeiltasten-Steuerung (wer bremst, verliert definitiv!) überfordert fühlt, erwartet eine ebenso schöne wie schnelle Grafik und Stadtparcours, die mit viel Liebe für Details nachgebaut wurden. Vorsicht, liebe Rennsportfreunde: Wie die autobahnrasenden Vorfahren kommt der *Urlaubsraser* mit der Fahrphysik eines Bobby-Cars und einer windelweichen Kollisionsabfrage aus.

Die Koffer gepackt, Kind und Kegel verstaut – Mittelmeer, wir kommen! Wenn da nicht der ärgste Feind bundesdeutscher Sommerfrischler wäre: Unvermutet ausscherende Brummis und Wohnwagen mit schwarzgelbem Nummernschild treiben Sie im jüngsten Rennspiel der *Autobahnraser*-Macher in den Wahnsinn.

Paris ist eine Reise wert: Die Verfolgungsjagd führt an den berühmtesten Sehenswürdigkeiten der Seine-Stadt vorbei.

Lauter nette Nachbarn heißt die Gameshow, bei der es einen Aufenthalt auf dem letzten freien Stellplatz eines Promi-Campingplatzes in Monaco zu gewinnen gibt. Der Haken: Nur wer vor den vier anderen Teilnehmern ankommt, darf dort seine Zelte aufschlagen. Die Wettfahrt erstreckt sich von Aachen über Lyon bis Nizza, unterteilt in sechs Etappen. Sie fahren in Paris an Triumphbogen, Notre Dame, Eiffelturm und Louvre vorbei und scheuchen Ihren Wagen durch die engen Gässchen der Altstadt von Marseille. In Monte Carlo dürfen Sie gar einen Teil der berühmten Formel-1-Strecke abklappern. Klar, dass man für Polizeisirenen, Bau- und Mautstellen oder Absperrungen nur ein müdes Lächeln übrig hat, Straßenverkehrsordnung und Geschwindigkeitsbeschränkungen sind uns ja eh wurscht. Vor dem Start werden die „Waffen" gewählt: Kombi, Geländewagen, Ente oder Wohnmobil? Jedes der fünf Vehikel hat Vor- und Nachteile: Der PKW samt Wohnwagen mag zwar fix unterwegs sein, bricht aber regelmäßig in Kurven aus. Der pinkfarbene Funcruiser hat dafür eine ordentliche Straßenlage, ist allerdings recht lahm. Da trifft es sich gut, dass eingesammelte Extra-Symbole den Wagen kurzzeitig auf Kampfjet-Niveau beschleunigen oder jene Schäden reparieren, die durch Kollisionen entstehen. Bei Totalschaden heißt es nämlich: Game over. Aufgesammelte „Sunnies" können zwischen den Rennen in bessere Motoren, Getriebe, Reifen und Bremsen eingetauscht werden.

Petra Maueröder





TRIUMPHFAHRT Rund um den Pariser Triumphbogen versperren Busse den Weg. Das Ausweichmanöver bringt den Wohnwagen ins Schlingern.

TESTURTEIL — Urlaubsraser

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Need for Speed: Porsche** 05/2000 — Maß aller Dinge: Grafik, Fahrphysik, Strecken, Spielmodi – alles top!
- **Midtown Madness** 07/99 — Vorsicht, Fußgänger: Rasante Verfolgsjagden durch Innenstädte.
- **Käfer total** 04/2000 — Witzige Gute-Laune-Raserei mit den knuffigen VW-Oldtimern.
- **Urlaubsraser** 07/2000 — Origineller als *Autobahn Raser 1 + 2*, aber sehr schnell durchgespielt. Der Immer-Wieder-Spielwert ist gering.
- **Autobahn Raser 2** 12/99 — Bessere Grafik und bessere Fahrphysik als der Bestseller-Vorgänger.

GRAFIK .... Gut
Vor allem die Städte (Paris, Lyon) sehen brillant aus.

SOUND .... Ausreichend
Stümperhafte Hey-Platz-da!-Sprachausgabe

STEUERUNG .... Befriedigend
Straßenlage ist abhängig vom gewählten Fahrzeug.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

68%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium 400
16 MB RAM	32 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 50 MB	HD: 120 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD .... –
CDs pro Packung .... –

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

Innenstadtsanierung

Nie mehr Heimweh: Die Städtebausimulation verfügt jetzt über deutsche Szenarien.

FAKTEN ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**

AUF EINEN BLICK

- 16 Originalstädte
- 21 Originalterrains
- 50 Sehenswürdigkeiten
- 338 Gebäudetypen
- Unzählige Sims



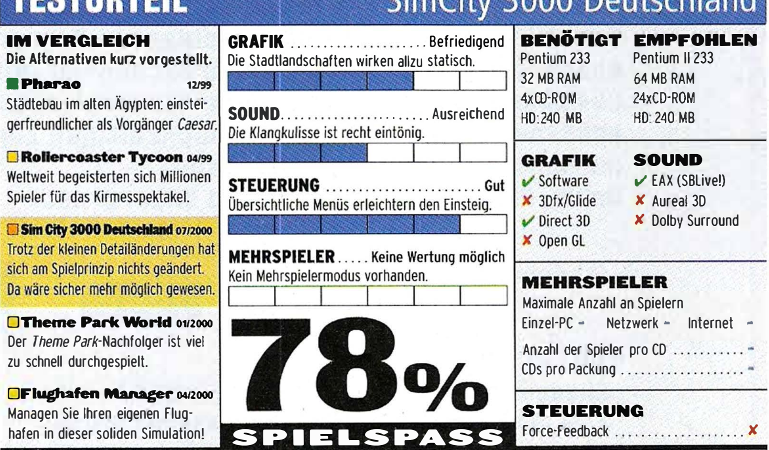
MAINHATTAN Zwar kann man einige markante Gebäude der Frankfurter Innenstadt erkennen, doch unterscheidet sich das Design der deutschen Häuser kaum von dem der US-Bauwerke.

Maxis peppt seine beliebte Städtebausimulation mit landestypischen Gebäuden und Szenarien auf, um hiesige Fans des Aufbauknüllers mit rheinischem Fachwerk zu entzücken.

Eines hat sich in der Deutschland-Edition nicht geändert: Im Endlosmodus spielt sich eine Karte wie die andere. Neu hinzugekommen sind einige landestypische Bauwerke wie zum Beispiel der Frankfurter Römer; eine Reihe deutscher Städte sowie Szenarien wurden eigens für das hiesige Publikum entworfen. Beim Fall der Berliner Mauer geht es etwa darum, beide Stadthälften wieder zu einer einzigen Metropole zu verschmelzen. Zusätzliche Gebäudetypen wie Fachwerkhäuser und Feuerwehrwachen sollen den Großstädten einen deutschen Look verpassen, was allerdings häufig erst auf den zweiten Blick erkennbar ist. Die vermeintlich originalgetreuen Landschaften tragen ebenfalls nicht dazu bei, einen Sim-Ort in die Ex-Bundeshauptstadt Bonn zu verwandeln, zumal die meisten Gebäude unverändert geblieben sind. Nicht verwirren lassen: Dies ist keine Zusatz-CD, sondern quasi die Deluxe-Version des Originals. Wer *SimCity 3000* bereits sein Eigen nennt, würde daher noch mal das gleiche Spiel erwerben; Neukäufer greifen hingegen am besten gleich zur Deutschland-Edition.

Peter Kusenberg

Wer bereits amerikanische Wolkenkratzer gebaut hat und auf Fachwerk verzichten kann, für den ist die Neuauflage der Städtebausimulation überflüssig.



TESTURTEIL — SimCity 3000 Deutschland

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Pharao 12/99
Städtebau im alten Ägypten: einsteigerfreundlicher als Vorgänger *Caesar*.

Rollercoaster Tycoon 04/99
Weltweit begeisterten sich Millionen Spieler für das Kirmesspektakel.

Sim City 3000 Deutschland 07/2000
Trotz der kleinen Detailänderungen hat sich am Spielprinzip nichts geändert. Da wäre sicher mehr möglich gewesen.

Theme Park World 01/2000
Der *Theme Park*-Nachfolger ist viel zu schnell durchgespielt.

Flughafen Manager 04/2000
Managen Sie Ihren eigenen Flughafen in dieser soliden Simulation!

GRAFIK .... Befriedigend
Die Stadtlandschaften wirken allzu statisch.

SOUND .... Ausreichend
Die Klangkulisse ist recht eintönig.

STEUERUNG .... Gut
Übersichtliche Menüs erleichtern den Einstieg.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

78%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium II 233
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	24xCD-ROM
HD: 240 MB	HD: 240 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

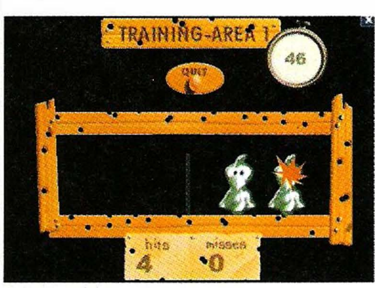
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung .... -

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Die Original Moorhuhnjagd

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Phenomedia**
■ ANBIETER **Ravensburger** ■ USK **Ab 6 Jahren**



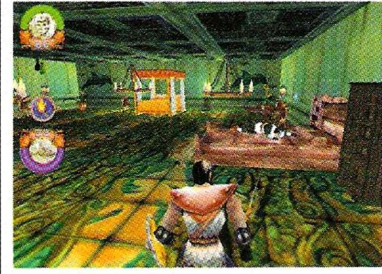
TRAININGSAREA Per Mausklick werden Modellmoorhühner abgeschossen.

Früher oder später musste es ja kommen: Unter dem Titel *Die Original Moorhuhnjagd* gibt es Deutschlands beliebtesten Büropausenfüller nun auch für satte 20 Mark auf CD. Um diesen Obolus zu rechtfertigen, packte Ravensburger noch einige sensationell schlechte Dreingaben auf den Silberling. Ist der Bildschirmschoner gerade noch erträglich, sind die zwei dahingeschluderten Trainingsarenen mehr als peinlich. Die angekündigten „streng geheimen Bilder" zu *Moorhuhnjagd 2* entpuppen sich als nichtssagende Fotogalerie des Entwicklerstudios. Übrigens: Aufgrund der übertriebenen Gewaltdarstellung im Spiel verzichten wir auf eine Wertung. *(fs)*

SPIELSPASS **—%**

Crusaders of Might & Magic

■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **New World**
■ ANBIETER **Infogrames** ■ USK **Ab 12 Jahren**



WIE BIG-BROTHER-JOHN Weder hü noch hott: irgendwo im Mittelmaß stecken geblieben.

Für jene, denen die Kämpfe im *M&M*-Universum bislang zu statisch abliefen, wurde jüngst ein thematisch verwandtes Action-Adventure auf den Markt geworfen. Als Muskelprotz Drake hüpfen, rollen, zaubern und schlagen Sie sich darin zum finsteren Zauberer Necros durch. Stechende Kaufargumente vermag das Spiel jedoch keine vorzubringen: Die Grafik ist schlechter, die Kämpfe sowie die Levels eintöniger und die Rätsel weit stupider als bei allen großen Mitbewerbern. Immerhin: Die auftretenden Gegner entsprechen dem Fantasy-Schema perfekt. Da klappern Gerippe, da huschen Schattenkrieger und Gespenster heulen sich die Lunge aus dem Leib. Resümee: Nett! *(dk)*

SPIELSPASS **57%**

Rivalen der Rennbahn

Formel-1-Simulationen im Test-Marathon. Als Nächstes rollt F1 World Grand Prix von Eidos an den Start.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Lankhor** ■ ANBIETER **Eidos** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erhältlich** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- 1999er-Lizenz
- Mehrspieler-Rennen am geteilten Bildschirm
- 16 Strecken
- Regenrennen
- Videorekorder

Die FIA lockert ihre Lizenzpolitik und der PC-Spieler freut sich. Kann Eidos die hohen Erwartungen erfüllen und zu der Konkurrenz aus dem Hause EA Sports und Ubi Soft aufschließen?

Formel-1-Spiele auf dem PC lassen sich normalerweise in zwei Kategorien einteilen: schraubengenaue Simulationen mit hohem spielerischen Anspruch und unkomplizierte Rasertitel, die es mit der Realitätstreue nicht ganz so genau nehmen. *F1 World Grand Prix* versucht den Spagat zwischen diesen beiden Modellen und bietet sowohl einen Arcade- als auch einen Simulationsmodus. Beiden Spielmodi liegen die Daten der Saison 1999 zugrunde, folglich finden sich sämtliche Teams, Fahrer und Strecken des letzten Jahres auf der CD-ROM. Wie üblich haben Sie mehrere Möglichkeiten, in den Rennverlauf einzugreifen: Ungeduldige Naturen wählen den Schnelleinstieg oder ein Einzelrennen, während Piloten mit dem nötigen Sitzfleisch die komplette Saison in Angriff nehmen. Vor jedem Ereignis stellen Sie Ihr Geschoss individuell ein. Von der Wahl der Reifen über die mitgeführte Treibstoffmenge bis hin zur Einstellung des Fahrwerks bietet *F1 World Grand Prix* alle wichtigen Tuningoptionen. Erst wenn Sie im Cockpit sitzen, werden die Unterschiede zwischen den beiden Spielmodi deutlich. Im Arcade-Modus läuft Ihr Bolide fast wie auf Schienen über den Parcours und Kollisionen führen nicht immer zu kapitalen Schäden am Fahrzeug. In der realistischen Einstellung müssen Sie schon mehr Vorsicht walten lassen, besonders wenn Sie im Regen unterwegs sind. Im Gegensatz zum sonnenverwöhnten *F1 2000* schlägt die Witterung in *F1 Grand Prix* schon mal unverhofft um, was für zusätzliche Aufregung im Cockpit sorgt. Alles andere als aufregend ist dagegen die Grafik des Eidos-Produktes: Strecken und Rennwagen präsentieren sich in einem eher konservativen Look, um es vorsichtig auszudrücken. Zudem scheint die Künstliche Intelligenz der Gegner des Öfteren einen Boxenstopp einzulegen: Bleibt der Spieler beispielsweise am Start einfach stehen, können sich längere Staus von Computergegnern entwickeln, die sich nicht trauen, das unerwartete Hindernis zu passieren.

Sascha Gliss

Ein Herz für Mehrspieler: Am geteilten Bildschirm rasen bis zu vier Piloten um die Wette.



DUELL IM REGEN Im tropischen Wolkenbruch über Malaysia kommen sich die deutschen Fahrer Heinz-Harald Frentzen und Michael Schumacher ein wenig zu nahe.



MEINUNG

Mit der Lizenz vom letzten Jahr und der Optik von 1998 gewinnt man heute keinen Blumentopf.

Sascha Gliss

Auf den ersten Blick macht *World Grand Prix* keinen schlechten Eindruck. Menüs im Hightech-Look lassen auf ein Rennerlebnis der edleren Art hoffen. Im Cockpit aber ist es mit der Herrlichkeit vorbei: Die lieblose Grafik ist einfach nicht mehr zeitgemäß. Ordentliche Fahrphysik, Regenrennen und Mehrspieler-Sitzungen an einem PC entschädigen nur teilweise für den schwachen optischen Auftritt.



INFORMATIONSFLUT Wissbegierige Fahrer schauen sich in einem speziellen Fenster die Rennhighlights live an.

TESTURTEIL — F1 World Grand Prix

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **F1 Racing Simulation** 01/98 – Ubi Softs Interpretation des Formel-1-Zirkus setzt weiterhin die Maßstäbe.
- **Grand Prix Legends** 11/98 – Oldies but Goodies: Das anspruchsvollste Rennspiel der letzten Zeit.
- **Grand Prix 2** 04/96 – Spielerisch immer noch eine der besten Formel-1-Umsetzungen.
- **F1 2000** 05/2000 – EA Sports' Formel-1-Debüt glänzt vor allem durch hübsche Grafik.
- **F1 World Grand Prix** 07/2000 – Fahrerisch ordentlich, grafisch nicht auf der Höhe der Zeit. Interessant für Mehrspieler-Partien: der Splitscreen.

GRAFIK .... Ausreichend
Unzeitgemäßer, wenig ansprechender Look.

SOUND .... Befriedigend
Nicht weltbewegend, aber rundherum komplett.

STEUERUNG .... Gut
Im Arcade-Modus auch mit Tastatur gut steuerbar.

MEHRSPIELER .... Gut
Lobenswert: bis zu vier Fahrer an einem PC.

67 %
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166 MMX	Pentium III 400
32 MB RAM	64 MB RAM
2xCD-ROM	BxCD-ROM
HD: 6 MB	HD: 580 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✗ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

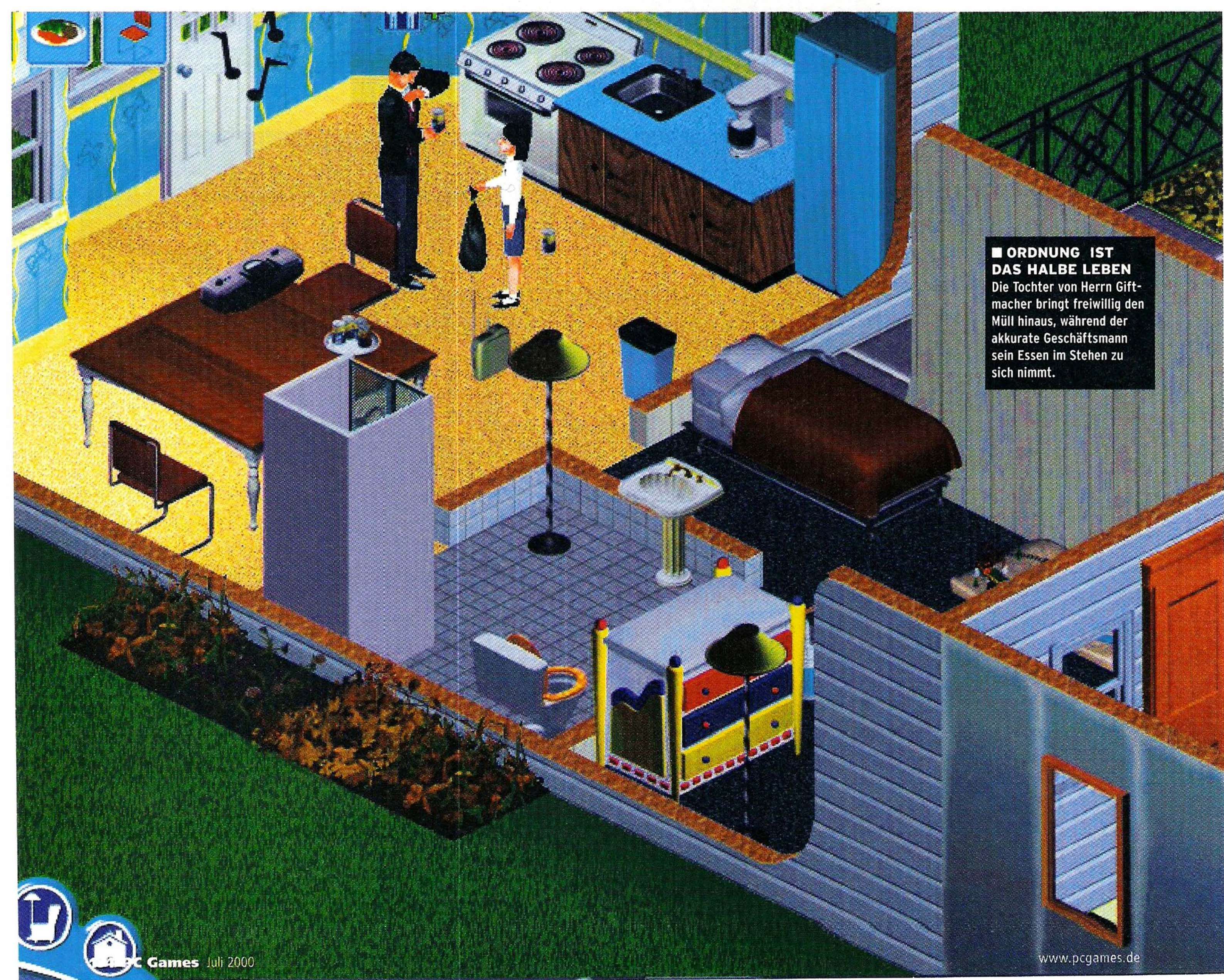
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC **4** Netzwerk **12** Internet **12**
Anzahl der Spieler pro CD **4**
CDs pro Packung **1**

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✗

Trautes Heim, Glück allein

Die Dusche ist defekt, Rechnungen stapeln sich auf dem Küchentisch und die Kinder haben die Stereoanlage wieder bis zum Anschlag aufgedreht. Derart reizende Szenarien dürfen Sie nicht nur hautnah erleben, sondern auch in der bahnbrechenden Alltagssimulation Die Sims. Tausende begeisterte Spieler haben uns ihre Erfahrungen mit den liebenswerten PC-Bewohnern mitgeteilt.

Bis an die Hüften bewaffnet turnen Sie als Lara Croft durch unwegsame Dschungel, in *F1 2000* brausen Sie mit 300 Sachen über den Nürburgring und bei einer Partie *Unreal Tournament* zerlegen Sie Ihre Gegner mit Raketenwerfer und Flakkanone. Gegenüber dem Thrill solcher PC-Spieletitel erscheint das Geschehen bei den Sims im wahrsten Sinne des Wortes hausbacken: Dort sitzen Sie auf dem Sofa, schauen sich Zeichentrickfilme im Fernsehen an und kochen Fertiggerichte in der Mikrowelle. Bis zum Veröffentlichungstermin dieses jüngsten Geniestreichs aus dem Hause Maxis (*SimCity 3000*) konnte sich wohl kaum jemand vorstellen, dass in einem derart profanen Spielkonzept erstklassige Unterhaltung steckt. Doch mittlerweile haben *Die Sims* die Spitzenposition der amerikanischen sowie der meisten europäischen Verkaufscharts erobert – und im Internet finden angeregte Gespräche innerhalb der riesigen Fan-Gemeinschaft statt, deren Mitglieder Erfahrungen, Zubehör und eigens programmierte Zusatzprogramme austauschen. Viele Spieler stellen sogar ihre Familien zur Verfügung, wobei sich darunter einige verrückte Banden befinden. Beispielsweise ist es möglich, dass Sie unter www.thesims.de eine Familie runter-



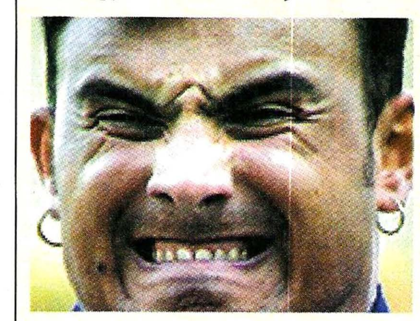
■ ORDNUNG IST DAS HALBE LEBEN
Die Tochter von Herrn Giftmacher bringt freiwillig den Müll hinaus, während der akkurate Geschäftsmann sein Essen im Stehen zu sich nimmt.

Die jüngst angekündigten Maxis-Spiele bauen auf dem erfolgreichen Sims-Prinzip auf. Deren Erfolg ist fast schon garantiert, denn täglich wächst die Fangemeinde.

Simsologie

Stardesigner Will Wright (*Sim City 2000*) schuf einen weiteren Bestseller.

Der typische Sims-Spieler ...



... mag keine Daily Soaps – steht aber auf „Big Brother“. Über die Hälfte aller Leser verfolgt täglich die Rangeleien von Sabrina, Jürgen & Co.



■ EINZELGÄNGER Drei Viertel aller Simsalaner gründen Haushalte mit Singles, für WGs können sich nur 20% erwärmen und Kinder werden als eher lästig empfunden.

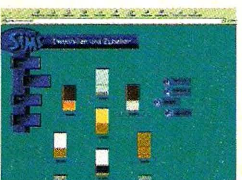
... strebt zwar nach hohen militärischen Rängen, erreicht diese aber nur höchst selten. Leiter des Krankenhauses wurde hingegen jeder zweite, Bürgermeister jeder fünfte.



... erlaubt sich schon mal einen Spaß und lässt die Sims auf den Boden urinieren oder den Löffel abgeben. Abspeichern vermeiden!



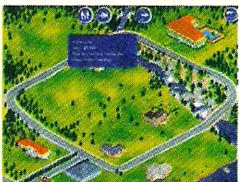
... entscheidet sich für eine Karriere als General oder strebt nach dem lukrativen Amt eines grau melierten Hochschulprofessors.



... besorgt sich Einrichtungsgegenstände aus dem Internet. Tapeten, Spielautomaten und Vasen gibt's etwa unter http://www.simz.de.



... möchte mit den Sims auch online spielen – allerdings nur, wenn's kostenlos wäre. Bloß für 27% ist das Internet kein Thema.



... managt ein, zwei oder gar bis zu fünf Grundstücke. Mehr Immobilien möchte nur jeder Zehnte und halst sich mindestens sechs auf.

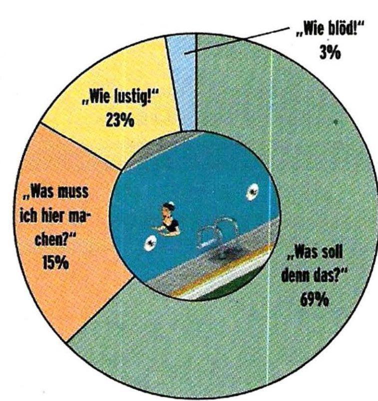


Der Suchtfaktor ist hoch: 57% aller Fans nehmen mehrmals pro Woche, 20% gar täglich Anteil am Schicksal ihrer Schützlinge.

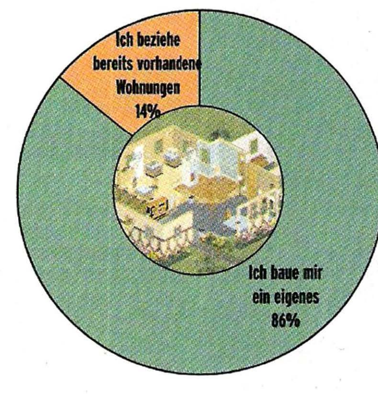


Aller Anfang ist leicht

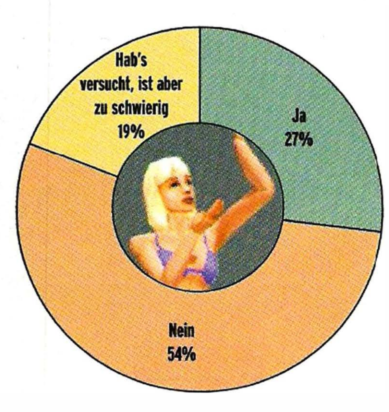
SELBST IST DER SIM Ein altes Haus zu beziehen oder vorgefertigte Modelle zu benutzen kommt für viele nicht in die Tüte.



Wie war Ihre erste Reaktion auf die Sims?



Wie kommen Sie gewöhnlich an neue Häuser?

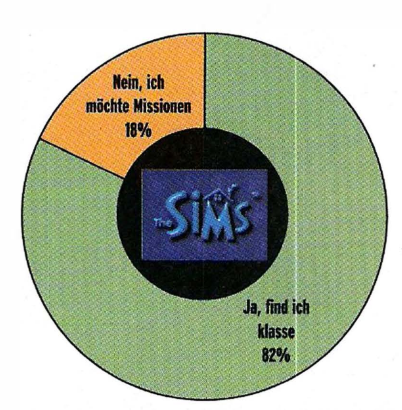


Haben Sie schon eigene Modelle entworfen?

Die Sims ist das ideale Spiel für die ganze Familie – und einer der wenigen Titel, bei denen allein schon das bloße Zuschauen Spaß macht.

Wochenend und Sonnenschein

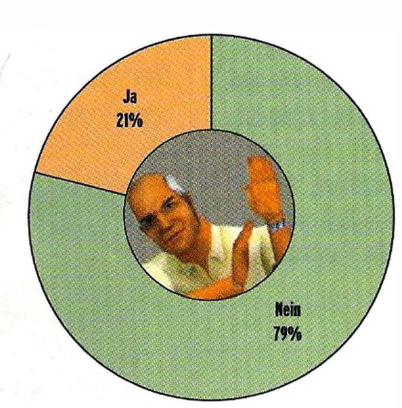
ALLES IN BUTTER Die Zufriedenheit ist recht groß - dennoch gibt es gibt zahlreiche Verbesserungsvorschläge.



Finden Sie es gut, dass es kein Spielziel gibt?

Ja 5%
Mein 95%

Bereuen Sie den Kauf dieses Maxis-Produkts?



Würden Sie Ihre Sims gerne altern sehen?

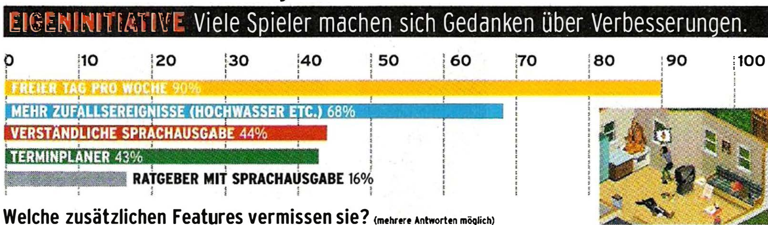
laden, die aus zwei Ex-Rockern besteht, die sich beide nicht mehr riechen können und deren Kind von der Fürsorge kassiert wurde. Da solche Szenarien besser sind als die meisten Seifenopern im Fernsehen, hat die *Sims*-Manie ein breites Publikum ergriffen. Nicht selten machen sich Großmütter und sogar bisherige Computerhasser Gedanken über Sozialleben, Hygiene und Karriere ihrer kleinen Lieblinge. Häufig lässt sich das Phänomen beobachten, dass sich um einen *Sims*-Spieler interessierte Menschen scharen und mehr oder weniger hilfreiche Tipps geben, wie man den kleinen Sympathieträgern noch mehr Behaglichkeit verschaffen könnte.

Aufgrund dieses immensen Erfolgs ist es nicht verwunderlich, dass Maxis auf der diesjährigen Spielemesse E3 nicht nur die Zusatz-CD *Livin' Large* vorstellte (siehe unseren E3-Sonderbericht), sondern auch vollwertige Fortsetzungen des Bestsellers ankündigte. Angesichts solcher Offenbarungen werden 86% unserer Leser in Jubelstimmung geraten, wünschen sie sich doch nichts sehnlicher als weitere Produkte mit dem bewährten Spielprinzip, das zudem von der überwältigenden Mehrheit als außerordentlich einsteigerfreundlich empfunden wird. Die meisten Fans haben sich rasch damit angefreundet, dass es – wie in *SimCity 3000* – keine Unterteilung in Missionen gibt. Für kommende *Sims*-Produkte wünschen sich die meisten Spieler, dass ihre Sims selbstständiger handeln und ihr Leben vor allem ein wenig flippiger gestalten: Ein Saufgelage oder eine Kuchenschlacht während des Kindergeburtstags wären gewiss hübsche Abwechslungen im Alltagstrott. Ganz oben auf der Liste der Verbesserungswünsche steht jedoch ein freier Tag, den neun von zehn Spielern ihren Sims gönnen. Für die lästigen Routinetätigkeiten wie Duschen, Essen, Frühstücken würden viele Leser einen Terminplaner begrüßen, eine verständliche Sprachausgabe während der Sims-Gespräche wäre ebenfalls für viele ein Grund zur Freude. Hingegen wird die schlichte Grafik selten bemängelt und die prüde Überblendung bei Badezimmerszenen lässt sich bekanntlich mit einem der im Internet kursierenden „Nacktpatches" abschalten.

Neben dem Add-On *Livin' Large*, das Maxis auf jeden Fall noch in diesem Jahr fertig stellen wird, befindet sich mit *SimsVille* ein Produkt in der Entwicklung, dessen Spielprinzip als eine Mischung aus *Die Sims* und *SimCity 3000* beschrieben werden kann (siehe Kasten). Hier wird es möglich sein, nicht nur den Sims bei ihrem häuslichen Treiben zuzuschauen, sondern sie auch zur Arbeit zu begleiten und sie bei ihren geschäftlichen Aktionen zu lenken. Zu den größten Ungereimtheiten gehörte es nämlich, dass Sie die Sims derzeit nicht kontrollieren können, während sie ihrer jeweiligen Erwerbstätigkeit nachge-

Gute Ideen, schlechte Ideen

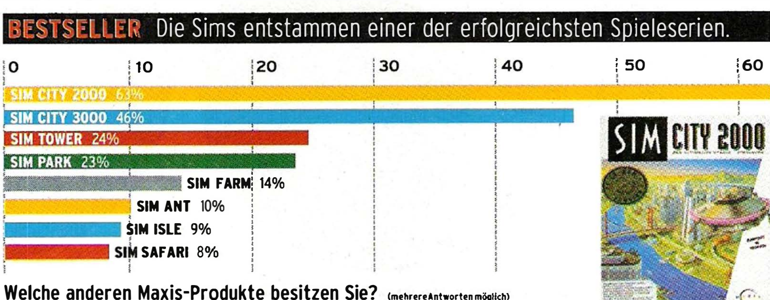
EIGENINITIATIVE Viele Spieler machen sich Gedanken über Verbesserungen.



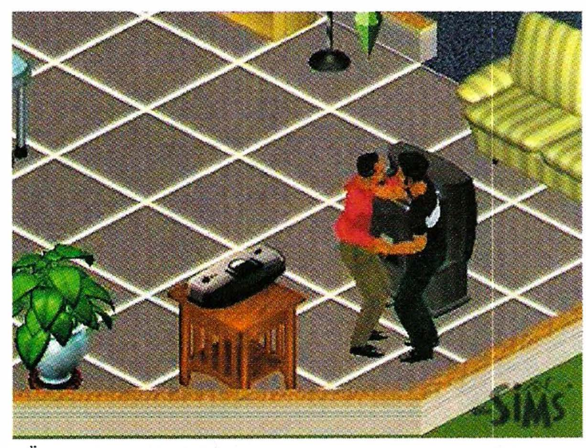
Welche zusätzlichen Features vermissen sie? (mehrere Antworten möglich)

Alles nur simuliert

BESTSELLER Die Sims entstammen einer der erfolgreichsten Spieleserien.



Welche anderen Maxis-Produkte besitzen Sie? (mehrere Antworten möglich)



MÄNNERFREUNDSCHAFT Leserin Stella G. aus Karlsruhe ließ diese beiden Herren zusammenziehen – und Spaß miteinander haben.



SATURDAY NIGHT FEVER So eine Party kostet zwar eine Menge Geld und Energie, dafür steigt die Wertung fürs Sozialleben aufs Maximum.

So ein Sim wächst einem ans Herz. Dementsprechend erschaffen die Spieler erfolgreiche, sympathische, manchmal aber auch durchgeknallte Charaktere.

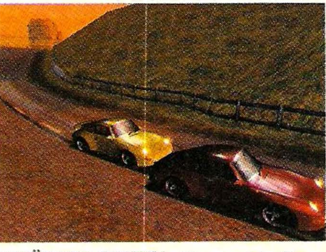
hen. Trickreiche Fans wissen allerdings, auf welche Weise sie mehr Freizeit für ihre Schützlinge herausschlagen können: Sie sorgen dafür, dass die arbeitenden Sims nur jeden zweiten Tag den Weg ins Büro antreten und während der Gammeltage nicht ans Telefon gehen, um nicht in den zweifelhaften Genuss einer Rüge des Chefs zu gelangen. Schummelmeister bedienen sich der Cheats (siehe Tipps & Tricks in Ausgabe 5/2000), um die Haushaltskassen ärmlicher Wohngemeinschaften ein wenig aufzupäppeln. Der typische *Sims*-Spieler möchte seinen Zöglingen das Leben nämlich so angenehm wie möglich machen und daher gestaltet er gerne originelle Tapetenmuster und versucht sich an der Entwicklung eigener Spielermodelle, wobei die Bedienung des mitgelieferten Editors jedoch von jedem Zweiten als mangelhaft eingestuft wird. Glücklicherweise dürfen Sie damit rechnen, dass bis zum Erscheinen des Add-Ons Tausende Fans dafür sorgen werden, dass die Liste der kostenlos verfügbaren Zusatzprogramme eine noch stattlichere Länge erreicht.

Peter Kusenberg

Fuß auf dem Gaspedal

Keine andere Rennserie erfreut sich größerer Beliebtheit als Need for Speed, deren fünfter Teil kürzlich veröffentlicht wurde.

Grandioses Streckendesign, überzeugende Fahrphysik und Modelle, die jedem Autofan Freudentränen in die Augen treiben – *Need for Speed: Porsche*, der jüngste Spross der Familie, hat im Sturm die Herzen der Rennspieler erobert. Genau wie seine Vorgänger konnte sich der fünfte Serienteil wieder als unumstrittener Referenztitel etablieren. Wenn Sie zu jenen gehören, die das virtuelle Gaspedal gerne einmal ein wenig weiter durchdrücken als Otto-Normalverbraucher und Erfahrungen mit wenigstens einem *Need for Speed*-Titel gemacht haben, dann nehmen Sie an unserer Umfrage teil. Den Fragebogen und die Teilnahmebedingungen finden Sie sowohl auf unserer Heft-CD als auch unter www.pcgames.de.



SCHÖN UND SCHNELL Die prachtvollen Szenarien steigern den Spielspaß.

Sei kein Schwächling und verachte sie

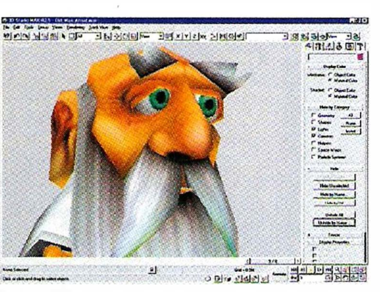
Spiele. Handbücher. Seien wir ehrlich: Die zwei Wörter passen einfach nicht zusammen. Ein Spiel macht Spaß. Ein Handbuch nicht. Aber wie sonst soll man Spielern die Komplexität eines Programms erläutern?

Vor langer Zeit war MicroProse berüchtigt für mehrere hundert Seiten dicke Gebrauchsanweisungen, heutzutage haben Spiele spezielle Tutorial-Missionen. Bei *Black & White* funktioniert beides nicht: Einerseits ist das Spiel zu umfangreich, um in einem Handbuch beschrieben zu werden, andererseits gibt es gar keine Levels. Wir suchten daher etwas, was während des Spielens das Spiels erklärt und dabei niemals störend wirkt. Wir fanden ... die Ratgeber.

In *Black & White* dreht sich alles um das Gegeneinander von Gut und Böse. Ich glaube, es war unser Komponist Russel Shaw, der den Vorschlag machte, der Spieler könne von einem Engel und von einem Teufel angeleitet werden. Diese Idee wurde verwirklicht, allerdings wird es sich nicht um genau diese zwei überstrapazierten Figuren handeln. Zwei einzigartige Figuren repräsentieren die beiden Seiten des Gewissens und



■ ALTERSSTARRSINN Dieser rüstige Rentner ist zwar hilfsbereit und durch und durch gut, dennoch lässt er nur seine eigene Meinung gelten.



ANSICHTEN Die Ratgeber verfügen über gut 20 Stimmungen, die sie mimisch darstellen.

führen den Spieler auf ihre spezielle Weise in *Black & White* ein.

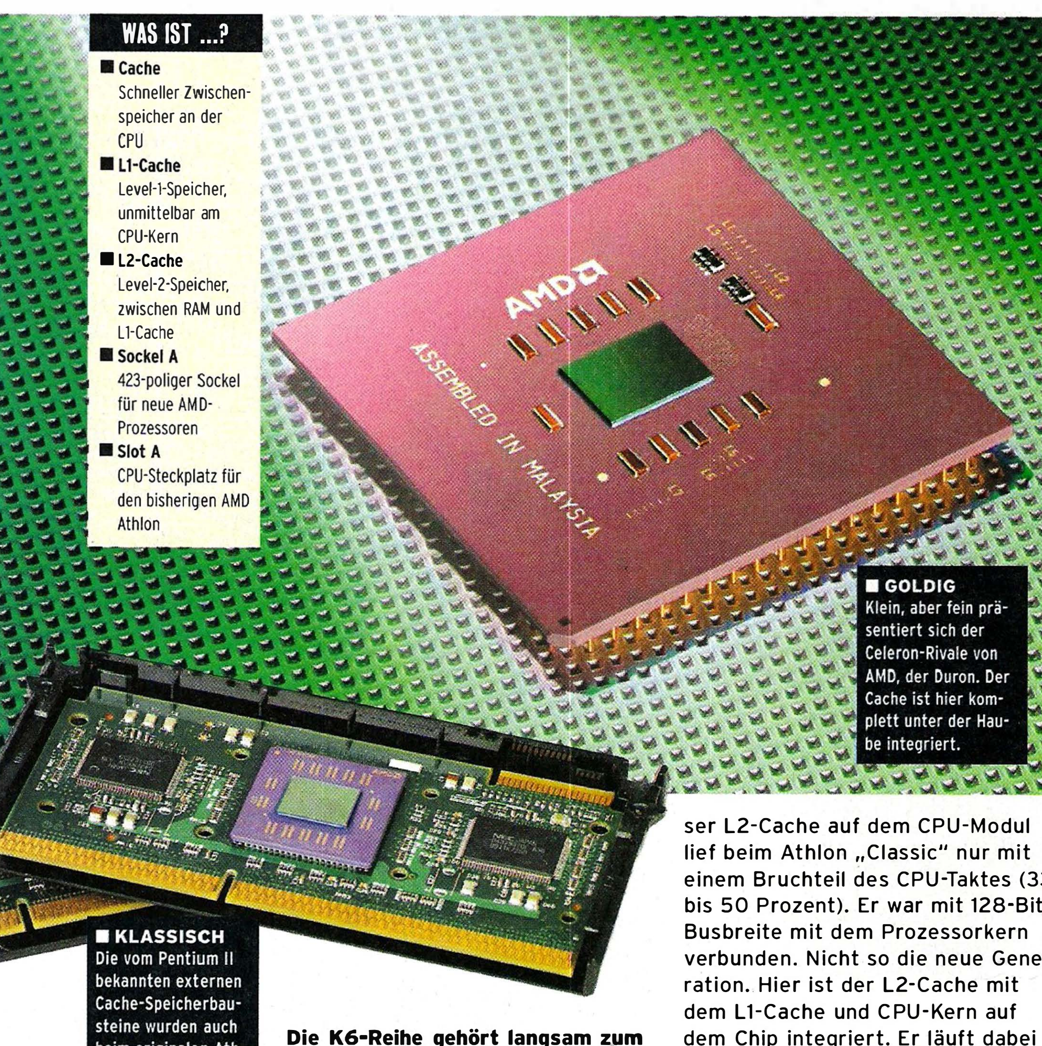
Die beiden Ratgeber leben erst seit kurzer Zeit auf der Spielfläche namens „Planet Eden". Und obwohl sie weitaus erfahrener sind als der Spieler, sind sie keineswegs Experten in dieser Welt oder gar in ihren Disziplinen Gut oder Böse, für die sie stehen. Die erste Aufgabe der beiden wird es sein, dem Spieler die grundlegende Bedienung der Oberfläche zu erklären. Sobald dies geschafft ist, treffen die Ratgeber (und mit ihnen der Spieler) auf das erste Dorf, dessen Bewohner sich einen Gott wünschen. „Mach schon!", drängt der böse Ratgeber, „Sei kein Schwächling. Verachte sie. Wirf ein paar Siedler durch die Luft. Das ist der einzig wahre Weg, ihnen Respekt einzuflößen." Der gute Ratgeber ist von dieser Vorstellung natürlich erschüttert. „Nein! Behandle sie gut und du wirst langsam aber sicher ihren Respekt und ihr Vertrauen erlangen."

Was soll der Spieler nun tun? Keine der beiden Ansichten ist (jedenfalls aus spielerischer Sicht) falsch. Weder wird man als Spieler aus dem Programm verbannt noch verliert man als Gott alle seine Anhänger. Aber die beiden Ratschläge könnten nicht gegensätzlicher sein. Während die zwei Ratgeber die Grundlagen erklären, sind sie noch akkurat und nüchtern. Sobald der Spieler aber weiß, was er tut, beginnen die Ratgeber zu streiten und lassen nichts unversucht, um ihn auf ihre jeweilige Seite zu ziehen. Auch die so genannten Herausforderungen, die eines der Herzstücke von *Black & White* ausmachen, werden von den Ratgebern pausenlos kommentiert. Der Spieler wird mit einer Situation konfrontiert und die beiden Quälgeister haben jeweils ihre eigene Meinung, wie fortzufahren sei. Manchmal stimmen sie sogar überein. Was man dabei aber nie vergessen darf: In *Black & White* ist der Spieler der Gott, niemand sonst! Egal wie gut die Ratgeber ihre Ansichten begründen, man muss ihnen nicht zustimmen. Schließlich ist es die Show des Spielers und nicht die der beiden Ratgeber.

Steve Jackson

Die Brüder Kick und Box

AMDs Athlon war nur der erste Streich, jetzt übernehmen seine beiden Nachfolger das erfolgreiche Erbe und fordern Intel zur zweiten Runde im immer heftiger werdenden Prozessor-Fight um die Spielergunst.



WAS IST ...?

- **Cache** Schneller Zwischenspeicher an der CPU
- **L1-Cache** Level-1-Speicher, unmittelbar am CPU-Kern
- **L2-Cache** Level-2-Speicher, zwischen RAM und L1-Cache
- **Sockel A** 423-poliger Sockel für neue AMD-Prozessoren
- **Slot A** CPU-Steckplatz für den bisherigen AMD Athlon

GOLDIG Klein, aber fein präsentiert sich der Celeron-Rivale von AMD, der Duron. Der Cache ist hier komplett unter der Haube integriert.

KLASSISCH Die vom Pentium II bekannten externen Cache-Speicherbausteine wurden auch beim originalen Athlon verwendet (links und rechts).

Die K6-Reihe gehört langsam zum alten Eisen und der Intel Coppermine bietet dem klassischen Athlon immer noch deutlich Paroli. Zeit für AMD also, beide Probleme konkret anzugehen.

Schwachpunkt und Spiele-Bremser des Erfolgschips Athlon war der externe Zwischenspeicher. Dieser L2-Cache auf dem CPU-Modul lief beim Athlon „Classic" nur mit einem Bruchteil des CPU-Taktes (33 bis 50 Prozent). Er war mit 128-Bit-Busbreite mit dem Prozessorkern verbunden. Nicht so die neue Generation. Hier ist der L2-Cache mit dem L1-Cache und CPU-Kern auf dem Chip integriert. Er läuft dabei mit vollem Prozessortakt über eine 256-Bit-Anbindung, was die Bandbreite um den Faktor vier bis sechs steigert und die Anfragezeiten (Latenz) kräftig minimiert. Besonders Spiele mit der *Q3*-Engine sind von diesem Ansatz ausgesprochen begeistert. Ebenfalls effizienter ist die Exklusivität der Cache-Speicher. Der neue L2 wird keine Inhalte speichern, die der L1 sich bereits gemerkt hat. Insgesamt kann man wohl bei gleicher Taktfrequenz eine Leistungssteigerung um 15 bis 25 Prozent erwarten. Beide neuen Modelle bauen auf dem bereits bewährten Athlon-Kern mit 128 KByte L1-Cache (64 KByte Daten und 64 KByte Befehle) auf. Dabei übernimmt der ehemals als „Spitfire" bekannte Duron das untere Leistungssegment bis zunächst 700 MHz von der K6-Serie. Er wird nur im Sockel-A-Format und vorerst exklusiv mit dem VIA-KZ133-Chipsatz erscheinen. Dazu wird er 64 KByte L2-Cache mit auf den Chip bekommen. Das sieht nach wenig aus, ist aber mit dem L1-Cache zusammen mehr Cache als beim neuen Celeron, den er sich als Gegner ausgewählt hat. Die Preisspanne für den Chip soll vermutlich bei 90 Dollar für die 600-MHz-Version beginnen. Am oberen Ende soll kurz danach der „Thunderbird" eingreifen, der wohl wieder unter dem Namen Athlon an den Start geht. Er bekommt einen L2-Cache von 256 KByte und greift damit den Coppermine an. Hier wird es sowohl die Sockel-A-Version als auch für einige Monate übergangsweise eine Slot-A-Variante geben, bis diese CPU-Verbindung ausstirbt. Die Infrastruktur für die Thunderbird-CPU werden der VIA KZ133 und der AMD750 „Irongate" stellen. Leider disqualifizierte sich der VIA KX133 kurzfristig durch eine Inkompatibilität und wird deshalb nur den „alten" Athlon zuverlässig unterstützen. Das wird die Besitzer dieser Hauptplatinen nicht besonders glücklich machen, die eine Aufrüstbarkeit für gesichert hielten.

Armin Lenz

Wir vergleichen die Technik-Keulen

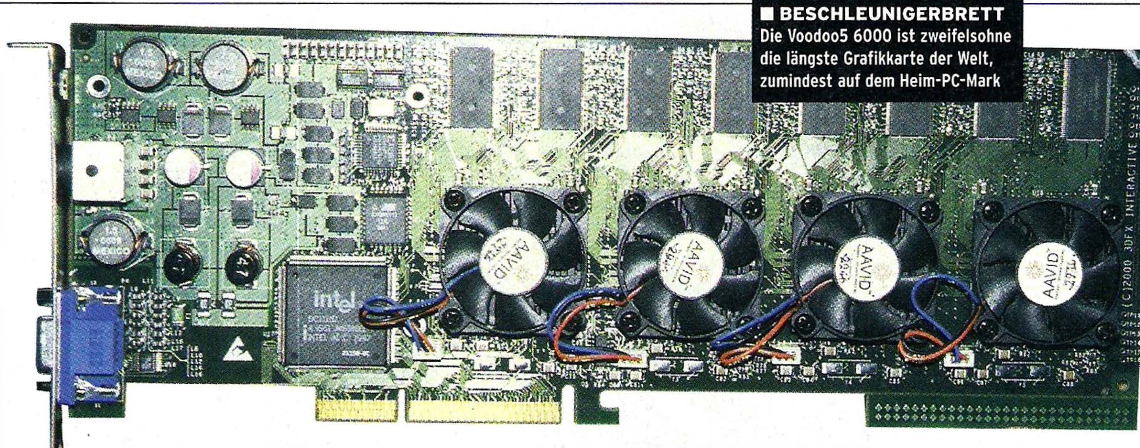
Als wäre das Leben nicht kompliziert genug, werden wir nun mit noch mehr Chip-Varianten bombardiert. Die wichtigsten Prozessor-Fakten hier im Überblick. Noch unbekannt sind die Taktgeschwindigkeiten der Thunderbird-CPUs.

CPU	INTEL PENTIUM III (KATMAI)	ATHLON „CLASSIC"	INTEL CELERON II	DURON	INTEL PENTIUM IIIE	THUNDERBIRD
L1-Cache	16+16 KByte	64+64 KByte	16+16 KByte	64+64 KByte	16+16 KByte	64+64 KByte
L2-Cache	512 KByte	512 KByte	128 KByte	64 KByte	256 KByte	256 KByte
L2-Takt	1/2	1/3 bis 1/2	Voll	Voll	Voll	Voll
L2-Busbreite	128 Bit	128 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit
L2 Exklusiv	Nein	Nein	Nein	Ja	nein	Ja
Front Side Bus	100 MHz	100 MHz DDR	66 MHz	100 MHz DDR	100/133 MHz	100/133 MHz DDR
CPU-Takt	350 bis 600 MHz	500 bis 1.000 MHz	533 bis 600 MHz	600 bis 700 MHz	500 bis 1.000 MHz	Offen

Hardware für Feinschmecker

3dfx will mit der Voodoo5 6000 die ultimative Spiele-Grafikkarte für das Jahr 2000 auf den Markt bringen.

■ PRODUKT **Voodoo5 6000** ■ KATEGORIE **Grafikkarte** ■ HERSTELLER **3dfx** ■ PREIS **Ca. DM 1.300,-** ■ TERMIN **Juli/August**



■ BESCHLEUNIGERBRETT Die Voodoo5 6000 ist zweifelsohne die längste Grafikkarte der Welt, zumindest auf dem Heim-PC-Mark

QUICKIE

Passt die Voodoo5 6000 überhaupt in meinen Rechner? Manche PC-Besitzer werden unter Umständen Probleme beim Einbau bekommen, weshalb 3dfx eine Kompatibilitätsliste mit passenden Gehäusen veröffentlicht. Normale Towergehäuse dürften jedoch problemlos funktionieren.

Bekommt die V5 6000 denn keine Probleme mit der Stromversorgung? Vier Chips und 128 MB RAM würden natürlich zu viel Leistung aus dem PC-Netzteil ziehen. Um diesen potenziellen Störfaktor aus der Welt zu schaffen, hat 3dfx der V5 6000 einfach ein externes Netzteil („Voodoo Volts") spendiert.

Wenn ein 3D-Beschleuniger der Bezeichnung „Brett" würdig ist, dann die V5 6000. Sie verfügt über vier VSA-100-Chips mit Lüftern, 128 MB SDRAM und ein externes Netzteil mit dem passenden Namen „Voodoo Volts". Das Ganze wird auf einer knapp 30 cm breiten Platine serviert. Geniestreich oder Wahnsinn?

Betrachtet man den Preis der V5 6000, dann bleibt eigentlich nur die letztere Option. 600 Dollar (ca. 1.300 Mark) soll das Prunkstück der neuen Voodoofamilie kosten, kein Pappenstiel für einen 3D-Beschleuniger. Andererseits haben anno 1998 zahlreiche deutsche Käufer genau diese Summe für ein V2-SLI-System hingelegt. Und mit 800 bis 850 Mark (64-MB-Versionen sogar bis 1.000 Mark) sind die GeForce2-Platinen auch kein Schnäppchen. Die Chancen stehen also nicht schlecht, dass die V5 6000 bei hoher Leistungsfähigkeit Käufer finden wird. Die Windmaschine von 3dfx bietet einige interessante technische Aspekte. Immerhin vier Chips vom Typ VSA-100 sind die treibende Rechenkraft, jeder mit 166 MHz getaktet. Nimmt man typische DirectX6-Spiele zum Maßstab, bei denen nur einfach texturierte Bildpunkte zum Einsatz kommen, so erreicht die V5 6000 eine theoretische Zeichenleistung von 1,3 Milliarden Pixeln/s (GeForce2: 800 Millionen). Bei neueren Spielen mit doppelt texturierten Bildpunkten sind es immerhin noch 666 Millionen Pixel/s (GeForce2: 1,6 Milliarden). Einen großen Vorteil gegenüber GeForce2-Karten hat die V5 6000 durch ihr Speichermanagement. Jeder Chip greift auf 32 MB Speicher zu und kann diesen zur Bereithaltung von Bild- und Texturdaten sowie Tiefeninformationen nutzen. Dabei müssen nur die Texturen in allen vier Speicherbereichen gleichzeitig vorgehalten werden, der Rest wird in einem gemeinsamen Datenpool verwahrt. 3dfx demonstrierte uns die V5 6000 mit der Q3-Engine in 2.048x1.536 (!) Bildpunkten (CPU: PIII 500). Die 3D-Darstellung war absolut flüssig und lag geschätzt bei 50-60 Bildern pro Sekunde; mit einer GeForce2-Karte lässt sich hier keine spielbare Geschwindigkeit erreichen. Gegenüber dem kleinen Bruder V5 5500 wird die V5 6000 beim Einsatz der Kantenglättung deutlich schneller sein. Außerdem dürfte sie noch besser mit der CPU-Leistung skalieren und konstantere Frameraten in hohen Auflösungen erreichen. Da das heikle Thema Stromversorgung durch ein externes Netzteil gelöst wird, könnte nur noch eine Hürde zwischen Ihnen und der V5 6000 stehen: das PC-Gehäuse. Bis zum Test im Juli können Sie ja abmessen, ob Sie auf Höhe des AGP-Slots 30 cm Platz in der Breite haben.

Thilo Bayer

Voodoo-Familie



Im Schnelldurchlauf sehen Sie hier alle Grafikkarten auf Basis des VSA-100.

Modell	Voodoo4 4500	Voodoo5 5500	Voodoo5 6000
Preis	ca. DM 450,-	ca. DM 750,-	ca. 1300,-
Termin	Ende Juni	Anfang/Mitte Juni	Juli/August
Bauform	PCI/AGP	PCI/AGP	AGP
Anzahl Chips	1xVSA-100	2xVSA-100	4xVSA-100
Pixelfüllrate (1 Textur)	333 Mill. Pixel	666 Mill. Pixel	1330 Mill. Pixel
Speicher	32 MB SDRAM	64 MB SDRAM	128 MB SDRAM
Speicherbandbreite	2,6 MB/s	5,3 MB/s	10,6 MB/s
Stromversorgung	AGP/PCI-Slot	Internes Netzteil	Externes Netzteil
T-Buffer-Effekte	Offen	Ja	Ja

Klartext von 3dfx

Hassan Al-Tabatabaie, Produktmanager bei 3dfx, stand uns Rede und Antwort.

ZWEISCHNEIDIG Die V5 6000 ist pfeilschnell und teuer.

PCG: Wie hoch schätzt 3dfx das Interesse an der Voodoo5 6000 ein?
Hassan: Sehr hoch. Es ist das schnellste Grafikboard am Markt und kostet so viel wie damals ein Voodoo2-SLI-System.

PCG: Die V5 6000 ist ja prädestiniert für Kantenglättungseffekte. Wie wollt ihr die Käufer vom Sinn der Kantenglättung überzeugen?
Hassan: Wir werden schon bald eine Top-100-Liste mit den besten Kantenglättungs-Spielen veröffentlichen. Generell profitieren alle Renn- und Flugsimulationen enorm davon; wer sich in diesen Spielegenres wohl fühlt, sollte sich nicht um den Genuss der verbesserten Bildqualität bringen.

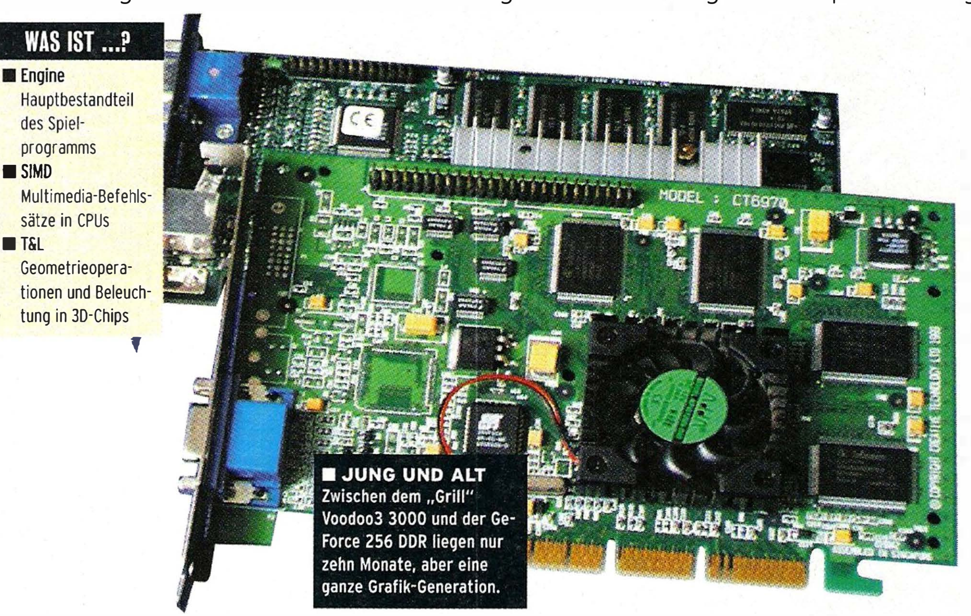
PCG: Was wird 3dfx treiberseitig in nächster Zeit optimieren?
Hassan: Wir werden einen Unified Driver, also einen einheitlichen Treiber für Voodoo3 bis Voodoo5 veröffentlichen. Das ist für den Anwender und den Spieleprogrammierer gleichermaßen einfacher.

Grafische Kombination

Die Paarung aus Grafikkarte und Prozessor gibt den Ausschlag bei der Spieleleistung: Reicht eine Voodoo3 noch?

WAS IST ...?

- **Engine** Hauptbestandteil des Spielprogramms
- **SIMD** Multimedia-Befehlssätze in CPUs
- **T&L** Geometrieoperationen und Beleuchtung in 3D-Chips



■ JUNG UND ALT Zwischen dem „Grill" Voodoo3 3000 und der GeForce 256 DDR liegen nur zehn Monate, aber eine ganze Grafik-Generation.

Wenn einen mal wieder die Frameraten-Albträume plagen, fragt man sich oft, wo das Geld besser angelegt ist, bei einer neuen Grafikkarte oder einer frischen CPU.

Ohne hohe Fließpunktleistung der CPU erzeugt der Rechner oft nicht genügend Polygone, um die Grafikkarte voll auszureizen. Wenn es an kräftiger Füllrate mangelt, schafft es die Grafik wiederum nicht, die Dreiecke auf den Schirm zu pinseln. Das Geheimnis des Erfolges liegt in der Ausgewogenheit, gewürzt mit einem ansprechenden Preis-Leistungs-Verhältnis. Hier zeichnet sich bei den Prozessoren derzeit besonders der AMD Athlon 700 aus. Auf Seiten der Grafikkarten haben wir uns zwei typische Vertreter der Pixel-Malergilde angesehen, die GeForce DDR aus der T&L-High-End-Fraktion und den Klassiker Voodoo3 3000 ohne Geometriebeschleunigung. Die angenehm kostengünstige Überraschung dabei ist, dass die „alte" Voodoo3 in Spielen ohne T&L-Beschleunigung durchaus noch konkurrenzfähig ist. Erst ab 700 MHz CPU-Leistung kann der Nvidia-Chip einen Vorteil herausspielen. Das liegt hauptsächlich an der Füllrate, die der GeForce der Voodoo3 voraus hat (480 MPixel/s bzw. 333 MPixel/s). Wo allerdings, wie bei Q3-Engine-Spielen, die eingebaute Geometriebeschleunigung aktiv wird, sieht es anders aus. Der GeForce zeigt dann bis zu 50 Prozent mehr Frames pro Sekunde als sein älterer Konkurrent von 3dfx. Dabei ist die Geschwindigkeit der CPU nicht unerheblich. Etwa 600 MHz CPU-Takt sind hier die Grundlage, um die Daten für den Geometrie-Prozessor von Nvidia aufzubereiten. Ebenfalls wichtig für die Spieleleistung ist mittlerweile SIMD-Unterstützung (ISSE oder 3DNow!), da alle Grafikkarten-Treiber hiervon kräftig profitieren. Das gilt ganz besonders am unteren Ende der Takt-Spanne, wie der alte Celeron 500 schmerzlich erfahren muss. Sein Nachfolger, der Coppermine-ähnliche Celeron II, hat diesen Makel beseitigt, ist aber im Handel noch nicht sehr verbreitet.

Armin Lenz

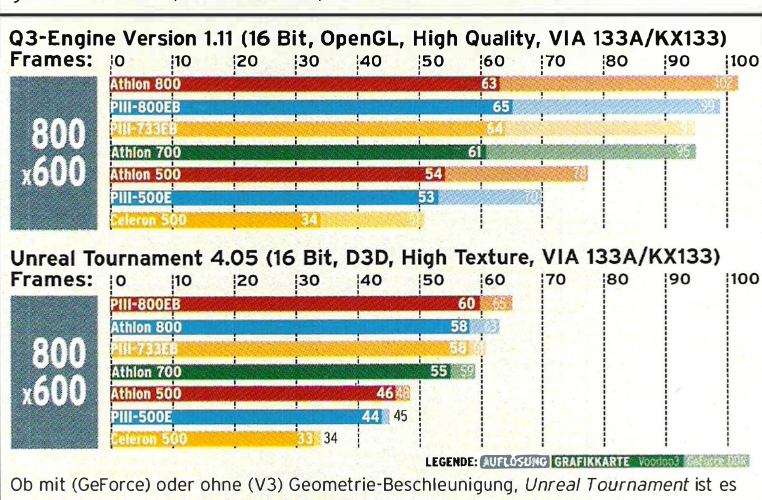
Preisjagd

Von 550 bis 2.150 Mark ist eigentlich jede Kombination möglich.

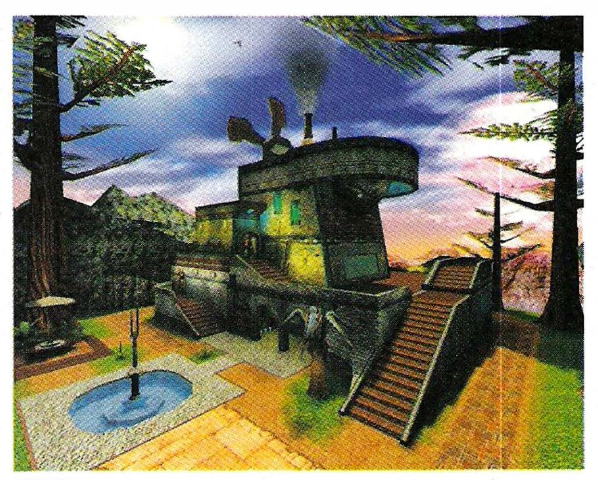
Voodoo3 3000	DM 300,-
GeForce 256 DDR	DM 550,-
Celeron 500	DM 250,-
Pentium III 500E	DM 500,-
Pentium III 600E	DM 600,-
Pentium III 733EB	DM 1.000,-
Pentium III 800EB	DM 1.600,-
Athlon 500	DM 400,-
Athlon 700	DM 500,-
Athlon 800	DM 900,-

Gemischtes Doppel

Wir haben eine Standard-GeForce-256-Karte mit DDR-RAM (heller Balken) gegen die V3 3000 (dunkler Balken) auf diversen Rechnern antreten lassen.



Ob mit (GeForce) oder ohne (V3) Geometrie-Beschleunigung, *Unreal Tournament* ist es egal. Wer aber ohne SIMD-CPU daherkommt, stinkt ab. Die *Q3*-Engine weist einmal mehr den Weg in die Zukunft: mit T&L gibt es mehr Polygon-Details als nur mit CPU-Leistung.



KURVEN Nicht nur die Rundungen von Julie Strain muss die Q3-Engine in Heavy Metal F.A.K.K. 2 zeichnen, deshalb regiert die GeForce.

Das Ende einer Ära

Formula Pro Digital Das letzte echte Thrustmaster-Lenkrad



■ AUF WIEDERSEHEN Das Formula Pro Digital setzt einen würdigen Schlusspunkt unter die beachtliche Erfolgsserie von Thrustmaster.

Die Steuer-Hardware überzeugt durchgängig, bei der Software ist Katzenjammer angesagt.

Nachdem Guillemot die Marke „Thrustmaster" aufgekauft hat, war es extrem ruhig um den einstigen Controllerriesen geworden. Nun erscheint mit dem Formula Pro Digital endlich ein neues Produkt, das gleichzeitig als Schlusspunkt und Neuanfang fungiert. Es ist das erste Produkt seit der Übernahme und auch das letzte aus der Entwicklungsabteilung von Thrustmaster. Ähnlichkeiten mit Rennlenker-Vorgängern sind deshalb unübersehbar, angesichts der soliden Arbeit aber durchaus erwünscht. 199 Mark kostet das Digital, kein Pappenstil für ein Lenkradsystem ohne Force Feedback. Thrustmastertypisch fällt das grundsätzliche Design aus. Die breite Karosserie wird bombensicher auf den Tisch zementiert, auch die Pedale finden dank der Auflagepunkte guten Halt auf allen Oberflächen. Der eigentliche Lenker besitzt einen mittelstarken Widerstand und ist angenehm gummiert. Ein Schaltknüppel, zwei Wippen und vier Funktionsknöpfe bilden das Tastenensemble. Hardwareseitig sind die Grundlagen für ungetrübten Fahrspaß also geschaffen. Leider ist die mitgelieferte Software eine kleinere Katastrophe, hier sollten Sie unbedingt gleich die neue Version von der Heft-CD installieren. Sie beseitigt die gröbsten Schnitzer und sorgt auf diese Weise für eine bessere Spieleunterstützung. Für die reichlich dünne Dokumentation gibt es leider keine Abhilfe, so dass sich einige Software-Menüpunkte lediglich durch Ausprobieren erschließen. Fazit: Guillemot erreicht mit dem Formula Pro Digital relativ unangefochten den Thron bei Lenkrädern ohne Krafteffekte, angesichts der schlecht dokumentierten Software bleiben jedoch höhere Weihen wie ein Award verwehrt. *(tba)*

■ HERSTELLER Guillemot/TM ■ PREIS Ca. DM 199,-
■ WEBSEITE www.thrustmaster.com
■ TEL. 0211-338000

■ AUSSTATTUNG .... Gut
■ FEATURES .... Sehr gut
■ PERFORMANCE .... Sehr gut

85% WERTUNG

Günstiges Fliegerass

InterAct MK27 Knüppeleinstieg für Luftkämpfe

Warum müssen flugsimulationstaugliche Joysticks immer gleich 200 Mark kosten? Diese Frage hat sich offensichtlich auch InterAct gestellt und als Antwort den MK27 aus der Speed-Link-Reihe geschnitzt. Ganze 40 Mark kostet diese Eintrittskarte in die Pilotenkanzel, angesichts des Funktionsumfangs auf den ersten Blick ein unglaubliches Schnäppchen. Immerhin sind sechs Feuerknöpfe, zwei Rundumsichtschalter und ein Schubregler zur Programmierung freigegeben. Das reicht zumindest für die Grundbedürfnisse aufstrebender PC-Piloten. Bei Knüppel-Widerstand, Auflageprinzip (Saugnäpfe) und Anschlussoptionen (nur Gameport) ist dagegen eher Hausmannskost angesagt. Etwas halbherzig ist die Konstruktion des Schubreglers ausgefallen, der entweder mit rückspringender Feder oder als feststellbarer Hebel fungiert. Beide Optionen können nicht wirklich überzeugen. Zum vollen Pilotenglück fehlt außerdem eine Drehachse für die Rudersteuerung, wie sie z. B. beim SideWinder Precision Pro von Microsoft angeboten wird. Preisbewusste Spieler mit Ambitionen auf den Pilotenschein dürfen durchaus zugreifen, Flieger mit Hang zur Weltraumaction sollten bei der teureren Konkurrenz von CH Products oder Thrustmaster einkaufen. Letztendlich sollten Sie den MK27 am besten Probe halten. *(tba)*

■ NACHAHMER Der MK27 sieht den großen F16-Vorbildern von CH Products verdächtig ähnlich.

■ HERSTELLER InterAct ■ PREIS DM 40,-
■ WEBSEITE www.interact-europe.de
■ TEL. 01805-125133

■ AUSSTATTUNG .... Gut
■ FEATURES .... Befriedigend
■ PERFORMANCE .... Befriedigend

72% WERTUNG

Neuling

P&P Gamepad Low Cost Pad

Microsoft zielt mit dem Plug&Play-Pad auf Einsteiger und Multifunktions-Hasser. Für 45 Mark erhält der Käufer ein 6-Tasten-Pad in poppigem Design für den USB, das ohne Programmier-Software auskommt. *(tba)*



■ NEUE WEGE Microsoft veröffentlicht ein günstiges Digipad.

■ HERSTELLER Microsoft ■ PREIS DM 45,-
■ WEBSEITE www.microsoft.de
■ TEL. 0180-5251199

■ AUSSTATTUNG .... Befriedigend
■ FEATURES .... Befriedigend
■ PERFORMANCE .... Gut

74% WERTUNG

Die Stunde der Wahrheit

Wenn Sie diese Zeilen lesen, wird die neue Grafik-Elite von 3dfx und Nvidia schon im Laden stehen. Grund genug, die Testrechner hochzufahren und die Benchmark-Maschinerie anzuwerfen. Voodoo5 gegen GeForce2: Der 3D-Showdown kann beginnen!



GeForce2 GTS



Voodoo5 5500 AGP

Im Test!

- 3D Prophet II 64 MB
- 3D Prophet II 32 MB
- Voodoo5 5500
- Asus AGP-V7700
- Elsa Gladiac
- 3D Blaster GeForce2

■ **ZÄHNE FLETSCHEN** Verputzen die neuen Grafikkarten die Vorgänger-Generationen zum Frühstück oder gibt es Gegenwehr von Voodoo3 & Co.?

3D-Grundlagenforschung

Sechs brandneue Karten trudelten in unserem Testlabor ein, um sich mit den Vorgaben der etablierten Konkurrenz zu messen. Bevor wir Sie jedoch mit Benchmarkergebnissen und Qualitätsvergleichen überhäufen, sollten Sie sich zuerst einmal in Ruhe mit den wichtigsten Grundlagen vertraut machen.

WAS IST ...?

- **DDR RAM**
  Double Data Rate Speicher, kann zwei Datenpakete pro Takt übertragen
- **GTS**
  Giga Texel Shader. GeForce2 kann bis zu 1,5 Millionen Texturpunkte pro Zyklus zeichnen.
- **Hardware T&L**
  Durchführung von Geometrieberechnungen auf dem Grafikchip

Der Juni stellt viele Grafikkarten-Fans vor eine schwere Entscheidung, da 3dfx und Nvidia Hand in Hand ihre neue Generation in die Händlerregale hieven. Unterschiedlicher können die Voraussetzungen nicht sein. Der Voodoo-Erfinder ist ein halbes Jahr zu spät dran und sieht sich nun hochkarätigen Gegnern gegenüber. Nvidia hat es da deutlich einfacher, da die Chipschmiede termingerecht ihre Neuentwicklung GeForce2 GTS an die wichtigen Grafikkartenproduzenten ausgeliefert hat. Den GeForce2 haben wir schon in der letzten Ausgabe ausführlich vorgestellt und seitdem sind immerhin fünf testfähige 3D-Beschleuniger mit besagtem Rechenknecht in der Redaktion eingetroffen. Die grundsätzlichen Spezifikationen aller GeForce2-Boards sind dabei nahezu identisch. Die Eckpunkte umfassen einen 200 MHz schnellen Chip sowie 32 bzw. 64 MByte Speicher mit DDR-Technologie und 333 MHz (166 MHz x2) Arbeitstakt. Preislich liegen die Nvidia-Turbolader ebenfalls eng beisammen: satte 800 bis 850 Mark sollte der technikbegeisterte Spieler zur Markteinführung erübrigen können. Die Frühjahrsalternative zum GeForce2 kommt von 3dfx. Auf Basis des VSA-100 werden im Laufe der nächsten acht Wochen drei verschiedene Grafikkarten mit 1-4 Chips auf den Markt kommen. Die Einzelchip-Lösung V4 4500 wird hauptsächlich Einsteiger ansprechen, die V5 5500 dürfte dagegen bei einem Großteil der Spieler auf dem Wunschzettel stehen. Im Juli schiebt 3dfx die V5 6000 nach, um gut betuchte Technikfetischisten zu beglücken. VSA-100-Chips sind mit 166 MHz getaktet, auch der Speicher wird mit 166 MHz angesteuert. Wo liegen die Unterschiede zwischen GeForce2 und VSA-100? Nvidia schwört im Gegensatz zu 3dfx auf das Modethema Hardware T&L, also die Durchführung von Geometrieberechnungen auf dem Grafikchip zur Entlastung der CPU. Dazu gesellt sich die Pixel-Shading-Engine, welche Spezialeffekte wie Bump Mapping (Oberflächenstrukturen) oder Cube Environment Mapping (Reflexionen der Umgebung) pixelgenau in einem Durchgang ermöglicht. 3dfx setzt seine T-Buffer-Technik dagegen, die in allen Spielen per Schalter eine hochwertige Kantenglättung erlaubt. Außerdem beherrscht der VSA-100 als erster 3dfx-Chip die Ausgabe in 32 Bit Farbtiefe.

Thilo Bayer

Nvidia schwört mit der GeForce-Familie auf das Modethema Hardware T&L, 3dfx setzt seine Kantenglättung dagegen.

John Carmack spricht

Der Chefprogrammierer von id Software hat uns gegenüber seine Einschätzung zur Lage an der 3D-Hardware-Front abgegeben.

■ MEISTERLICH
Der Schöpfer der Q2- und Q3-Engines hat mehr über 3D-Grafik vergessen, als andere je lernen.

John, wie schätzt du die Fähigkeiten der Voodoo5 ein?
Im Bereich der Kantenglättung ist die Voodoo5 durch das „subpixel jittering" während des Zeichenvorgangs führend; das kann keine andere Hardware emulieren. Geschwindigkeitsmäßig setzt lediglich die Voodoo5 6000 Akzente: Sie sollte jeden füllratenlimitierten Benchmark gewinnen.

Wo sind die Stärken von Nvidia?
Der GeForce mit DDR RAM ist der amtierende Weltmeister unter den 3D-Chips und die Referenz für meine gegenwärtige Arbeit. Er besitzt einige wichtige Fähigkeiten für die Zukunft. Der GeForce2 ist nur ein schnellerer GeForce mit ein paar Verbesserungen, dafür hat Nvidia aber mit Abstand die besten Treiber.

Was kann Ati in diesem Umfeld bieten?
Der Radeon 256 hat auf dem Papier zahlreiche Vorteile gegenüber dem GeForce - wie die dritte Rendereinheit, besseres Blending und dreidimensionale Texturen. Fraglich bleibt, wie schnell Ati die Karten in die Läden bringt und wie stabil und optimiert die Treiber sind.

Technikvergleich





In der Kompaktübersicht sehen Sie, in welchen Punkten sich die beiden letzten Chipgenerationen von Nvidia und 3dfx unterscheiden.

CHIP	VOODOO3	VSA-100	GEFORCE 256	GEFORCE2 GTS
Hersteller	3dfx	3dfx	Nvidia	Nvidia
Chiptakt	143-183 MHz	166 MHz	120 MHz	200 MHz
Rechenarchitektur	1 Pixel x 2 Texel	2 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 2 Texel
Pixelfüllrate	143-183 Mill. Pixel	333 Mill. Pixel	480 Mill. Pixel	800 Mill. Pixel
Texturfüllrate	286-366 Mill. Texel	333 Mill. Texel	480 Mill. Texel	1.600 Millionen Texel
Speichertakt	143-183 MHz	166 MHz	300 MHz (150x2)	333 MHz (166x2)
Speicherart	SDR DRAM	SDR DRAM	SDR/DDR DRAM	Double Data Rate DRAM
32-Bit-Rendern	Nein	Ja	Ja	Ja
Hardware T&L	Nein	Nein	Ja	Ja
Chip-Skalierbarkeit	Nein	Ja (1-4)	Nein	Nein
Kantenglättung	Nein	Hardware	Software	Software
Bump Mapping	Embossing	Embossing	Embossing, Dot-3	Embossing, Dot-3
Bewegungsausg. (DVD)	Nein	Nein	Ja	Ja
Texturkompression	Eigene Technik	DX TC, FXT1	DirectX TC	DirectX TC



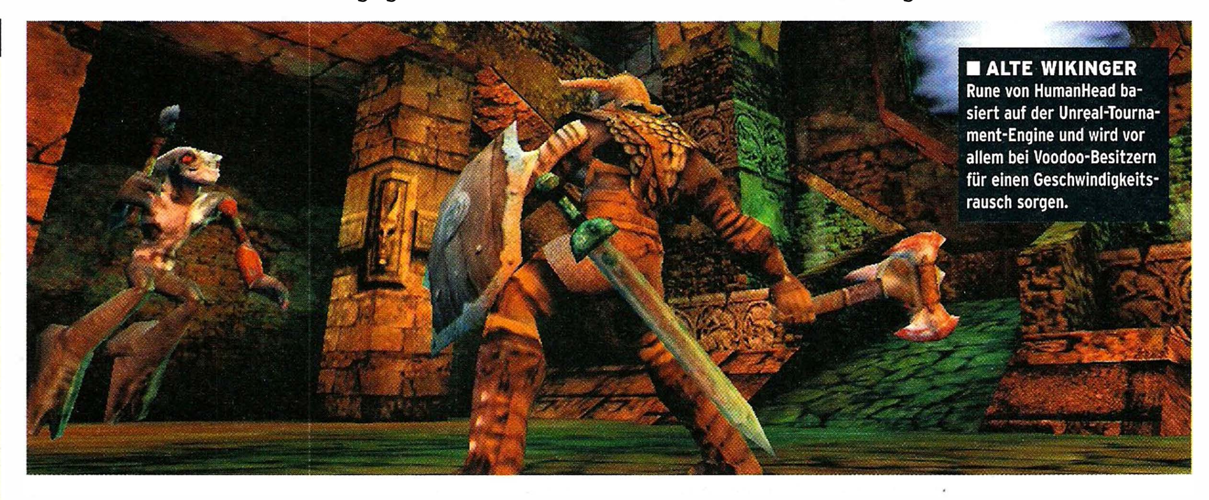
■ ZUKUNFTSSICHER
Mit der 3D Prophet II 64 MB können Sie auch zukünftige Spiele mit hohen Texturanforderungen in voller Pracht genießen.

Schnell wie der Wind

Für viele Spieler das wichtigste Thema: Wie viel flotter ist die neue Beschleuniger-Generation von 3dfx und Nvidia? Wir haben unseren Testrechnern keine Pause gegönnt, um fundierte Antworten auf diese Frage zu liefern.

WAS IST ...?

- **3DNow!** Extraschnelle Multimedia-Befehle von AMD-Prozessoren
- **DirectX** Microsoft-Multimedia-Schnittstelle
- **Füllrate** Anzahl der Pixel, die eine 3D-Karte pro Sekunde zeichnen kann
- **OpenGL** Unabhängige 3D-Grafik-Schnittstelle
- **T&L-Einheit** Geometriebeschleunigung (Transformation, Beleuchtung) auf der 3D-Karte

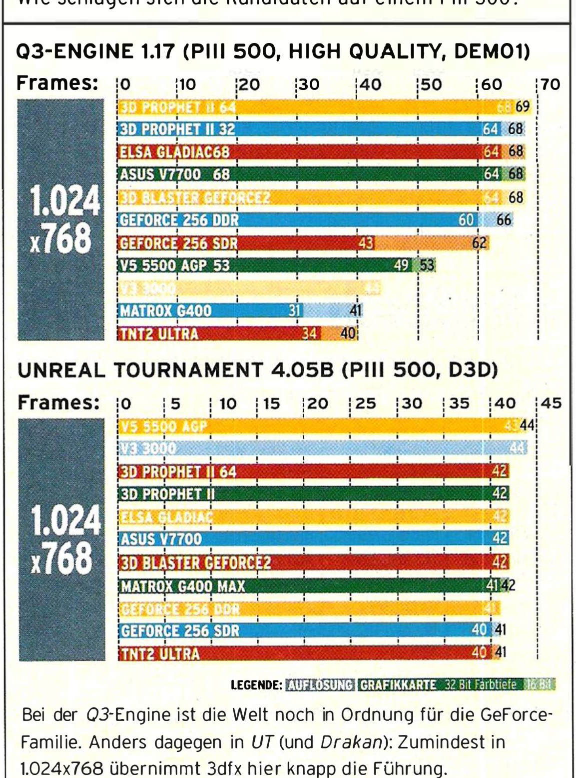


ALTE WIKINGER Rune von HumanHead basiert auf der Unreal-Tournament-Engine und wird vor allem bei Voodoo-Besitzern für einen Geschwindigkeitsrausch sorgen.

Zwei Testsysteme (Athlon 900 und Pentium III 500) und drei verschiedene Spiele (*Q3*-Engine, *Unreal Tournament*, *Drakan*) sollten Aufschluss darüber geben, wer beim Kampf GeForce2 gegen V5 5500 die Nase vorne hat. Darüber hinaus mussten sich die Hochpreis-Beschleuniger den deutlich billigeren Kartenklassikern stellen. Die stärkste Vorstellung bietet die GeForce-Familie generell auf der *Q3*-Engine. Der Grund dafür ist einfach: Dieses Spiel unterstützt dank OpenGL automatisch die Hardware-T&L- bzw TLC-Einheit und erzeugt damit mehr Polygone, als eine CPU alleine es könnte. Erst beim Tapezieren der Dreiecke kommt die Füllrate zum Tragen und damit entsprechende Limits. Der GeForce2 kann sich bei *Q3*-Titeln besonders auf richtig schnellen Rechnern von seinen Vorgängern absetzen; hier sehen GeForce256-Karten mit SDRAM ziemlich alt aus. Die Leistungsdifferenz zwischen 16- und 32-Bit-Darstellung wird bei der GeForce-Reihe ab 1.024x768 Bildpunkten spürbar, jenseits davon spielmordend. So fallen die GeForce2-Boards bei 1.280x1.024 in 32 Bit auf

Mittelklassesystem

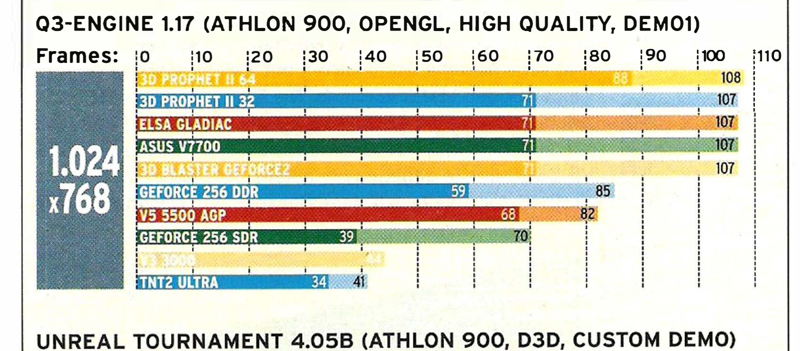
Wie schlagen sich die Kandidaten auf einem PIII 500?

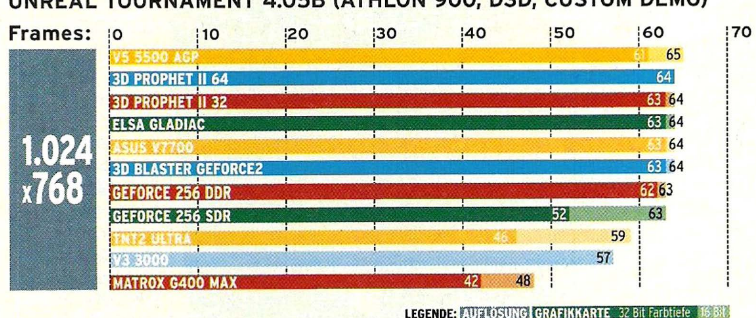


Bei der *Q3*-Engine ist die Welt noch in Ordnung für die GeForce-Familie. Anders dagegen in *UT* (und *Drakan*): Zumindest in 1.024x768 übernimmt 3dfx hier knapp die Führung.

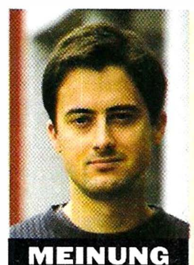
High-End-System

Lastet ein Athlon 900 die neuesten Beschleuniger richtig aus?





Das Feld zieht sich vor allem im Vergleich zum PIII 500 weiter auseinander – ein klares Zeichen dafür, dass die neuen Beschleuniger besser mit der CPU-Leistung skalieren. Trotzdem zeigen sich auch hier ähnliche Ergebnisse für GeForce 2 und V5 5500.



MEINUNG

Bei texturlastigen Spielen liegen Karten mit GeForce2 in Front.

Thilo Bayer

Betrachtet man nur die extrem anspruchsvolle *Q3*-Engine, so kann es nur einen Sieger geben: GeForce2. Doch leider erreichen typische Spiele am Markt nicht deren Effektlastigkeit, weshalb es falsch wäre, das Werk von John Carmack als einzigen Maßstab zu verwenden. Bei *Unreal Tournament* und *Drakan* ergibt sich schon ein ganz anderes Bild, hier liegt die Zwei-Chip-Lösung V5 5500 eng mit der Ein-Chip-Konkurrenz GeForce2 zusammen. Nimmt man noch die augenschmeichelnde Kantenglättung hinzu, dann beherrscht wiederum die V5 5500 das Feld. Wann die große Flut an texturlastigen Titeln mit T&L-Support kommt, ist ungewiss. Bis dahin ist der 3dfx-Beschleuniger jedenfalls keine schlechte Wahl, vor allem dann, wenn Sie auf geglättete Kanten stehen. Mit einem GeForce2-Board haben Sie demgegenüber eine Versicherung für die Zukunft.

die Hälfte ihrer Leistungsfähigkeit zurück (Athlon 900). Beim DirectX7-Kracher *Unreal Tournament* kommt es sehr auf die Füllrate an, aber ohne T&L-Hilfe. Hier zieht der GeForce2 bis 1.024x768 knapp den Kürzeren gegenüber dem neuen 3dfx-Spross, bei höheren Auflösungen dreht er den Spieß um. Ein ähnliches Bild bei DirectX6 und *Drakan*. Der Vertreter der letztjährigen Spiele-Generation ist zwar sehr CPU-abhängig, es gibt aber noch Frameraten-Potenzial (vor allem im Treiber), das die GeForces nicht ausschöpfen. Die Nase vorn hat Nvidia bei der Unterstützung des Athlon, Optimierungen für die erweiterten 3DNow!-Befehle sind nun im Treiber vorhanden. Eine Stärke der Mehrchiplösung Voodoo5 5500 AGP ist das Management der Speicherbandbreite. Das zahlt sich bei Spielen ohne T&L wie *Unreal Tournament* aus, obwohl die 5500 hier angesichts der Vier-Chip-Version V5 6000 nur den ersten Leistungsschritt darstellt. Das macht sie zu einer guten Wahl für Spiele auf Basis der *Unreal*-Engine. Die Qualität der Direct3D-Treiber wurde von 3dfx gesteigert, sie sind der Glide-Variante fast ebenbürtig. Auf der *Q3*-Engine ist die Abwesenheit einer T&L-Einheit ein Nachteil, der die Voodoo5 gerade auf langsamen Rechnern hinterherhinken lässt. Das bedeutet jedoch immer noch Spielbarkeit bis in hohe Auflösungen. Der Leistungsverlust zwischen 16 und 32 Bit ist bei 3dfx deutlich geringer als bei der GeForce-Serie. So fällt die V5 5500 auf dem Athlon 900 beim Wechsel von 16 auf 32 Bit nur auf drei Viertel der Leistung (1.280x1.024) zurück. Bei Anti-Aliasing beherrscht die Voodoo5 das Feld eindeutig. Der Rechner-Killer *Ultima Ascension* läuft mit Vier-Sample-Anti-Aliasing auf der 5500 noch 10 Prozent schneller als ohne Bildverbesserung auf der GeForce2. An der Kompatibilitätsfront gibt es Entwarnung zu vermelden: Laut 3dfx wird sich das endgültige Board-Design auch mit dem KX133-Motherboard-Chipsatz für Athlonsysteme vertragen. Zieht man die Karten der letzten Generation als Vergleich heran, so können diese sich auf langsamen Rechnern und bei niedrigen 16-Bit-Auflösungen durchaus behaupten. Besitzer von 15-Zoll-Monitoren sind keinesfalls akut aufrüstgefährdet. Sucht man aber nach 32-Bit-Leistung, hohen Auflösungen oder kombiniert sie mit schnellen CPUs, dann ist das Ende des Geländes erreicht. Gerade bei der *Q3*-Engine haben V5 5000 und GeForce2 noch viel Potenzial bei GigaHertz-CPUs, während Voodoo3 & Konsorten nur wenig schneller rechnen. Im direkten Vergleich skalieren V5 5500 und GeForce-Boards bei allen Spielen ähnlich gut mit der CPU-Leistung, wobei letztere einen kleinen Vorsprung haben.

Thilo Bayer/Armin Lenz

Zeichenkünstler unter sich

Die neuen Superbeschleuniger sind unbestritten pfeilschnell. Doch wie ist es um die viel zitierte 3D-Bildqualität bestellt? Können 3dfx und Nvidia auch hier Akzente gegenüber den Karten-Oldies setzen?

WAS IST ...?

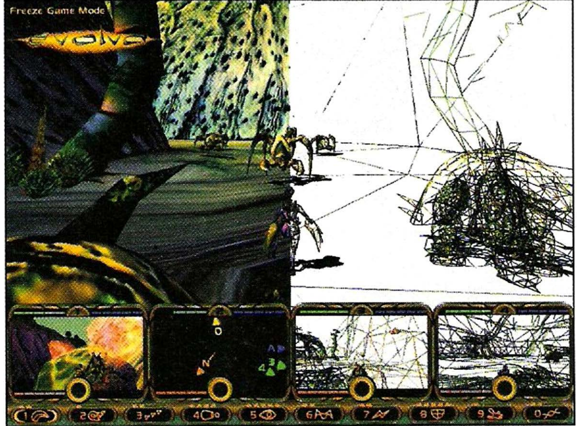
- **Anti-Aliasing** Beseitigung von Bildartefakten wie Kanten-Treppchen
- **FSAA** Full-Scene Anti-Aliasing, steht allgemein für Kantenglättung
- **Füllrate** Menge an Pixeln, die der 3D-Chip zeichnen kann
- **2/4-Sample FSAA** Anzahl der Unterpunkte pro Pixel, die bei der 3dfx-Kantenglättung leicht variiert werden
- **Supersampling** Zeichnen des Bildes in übergroßer Auflösung

Betrachtet man den nur schwer in Wort und Druckbild zu transportierenden Eindruck der Bildqualität, so steht der GeForce2 ganz in der guten Tradition des TNT2. Das bedeutet ein sattes 3D-Bild mit scharfem Kontrast und prächtigen Farben. Das führt natürlich auch zu entsprechend scharfen Kanten mit Aliasingeffekten (Treppchen) in der 3D-Darstellung. Diesem Manko möchte Nvidia durch eine Form des Supersampling-Anti-Aliasing beikommen, das in den Detonator-Betatreibern ab 5.13 (www.reactorcritical.com) zu finden ist. Es funktioniert bisher vor allem unter OpenGL, bei Direct3D-Titeln sind noch einige Bugs zu beseitigen. *Ultima 9* ist eines der wenigen Spiele, die unter Direct3D korrekt mit Kantenglättung funktionieren. Das Bild wird bei der Nvidia-Methode in mehrfach höherer Auflösung gezeichnet und dann auf das Bildschirmformat heruntergefiltert. In Einzelbildern gelingt dies ähnlich gut wie bei der 3dfx-Technik. Die Methode hilft aber weniger gut gegen Pixelflimmern und wandernde Kanten, die entstehen, wenn man Bild für Bild schnell hintereinander als „Film" ablaufen lässt. Ein zum Teil heftiger Einbruch bei der Spielegeschwindigkeit ist ebenfalls selbstverständlich – die Animation ist genauso schnell, wie sie unbehandelt in der hohen Supersampling-Auflösung wäre. Immerhin fällt dieser Geschwindigkeitsverlust nicht ganz so krass aus wie beim Vorgänger GeForce 256, liegt aber immer noch deutlich höher als beim 3dfx-Rivalen V5 5500. Einen großen Vorteil kann der GeForce2 mit seiner Geometrie-Einheit verbuchen, sie beschleunigt entweder direkt das Spiel (etwa bei der *Q3*-Engine) oder macht die Bilder bei geeigneten Titeln durch eine höhere Polygonzahl detaillierter (*Evolva*) – beides wirkt sich auf den Qualitätseindruck aus.

Das Herzstück der neuen Voodoo-Generation dagegen, der VSA-100, hat sich konsequent hardwareseitig der Bildqualität verschrieben. Zum einen handelt es sich hierbei um den ersten Chip von 3dfx, der 32 Bit Farbtiefe und hochauflösende Texturen auf den Bildschirm bringt. Zum anderen beherrscht er auch die T-Buffer-Effekte, von denen das so



PRÄZISIONSARBEIT Mit dieser Spezialversion von Evolva demonstriert Nvidia das Pixel Shading. Beachten Sie die pixelgenauen Beleuchtungseffekte sowie die körnigen Oberflächen.

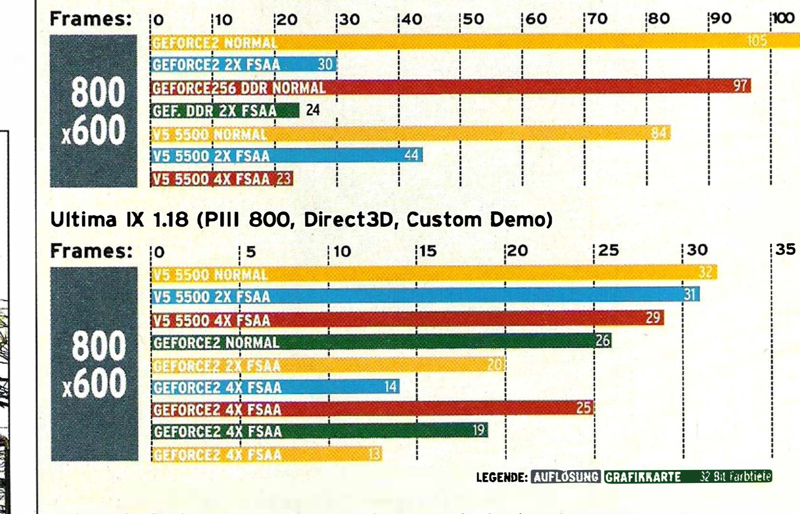


PRÄCHTIGER ANBLICK Evolva im Drahtgittermodell und in voller Texturpracht. Die Gegner sind dank hoher Polygonzahlen detailliert.

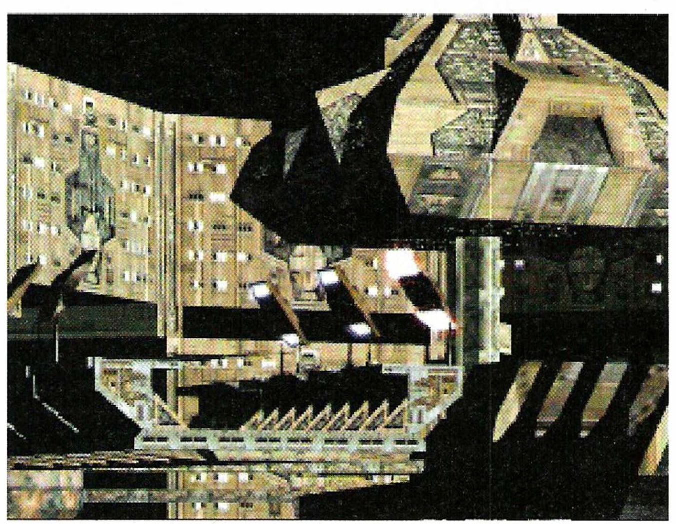


Geglättete Kanten

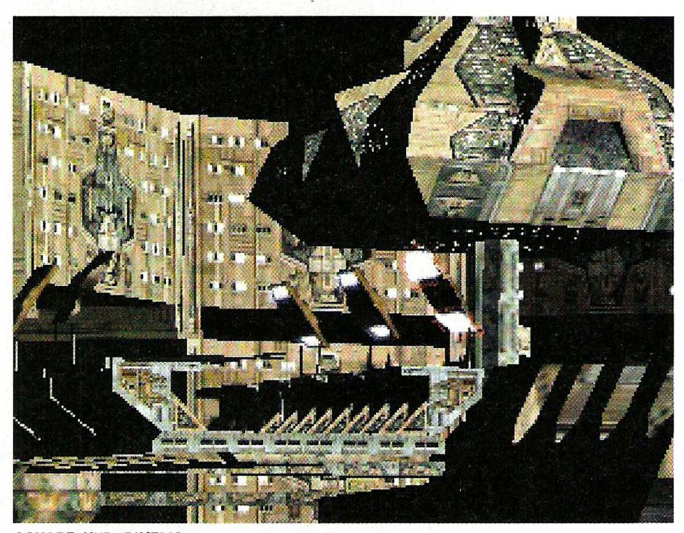
Wie viel Geschwindigkeit muss der Spieler für Anti-Aliasing (FSAA) opfern?



Bei der *Q3*-Engine können weder Nvidia noch 3dfx richtig spielbare Kantenglättung liefern. Bei *Ultima Ascension* hingegen liefert zumindest die Voodoo5 sowohl bei zwei- als auch bei vierfacher Kantenglättung noch flotte Bildwiederholraten.



WEICHZEICHNER In Tachyon von NovaLogic lindert Anti-Aliasing die pixeligen Kanten des Raumschiffes und das penetrante Flimmern der kleinen Lichter.



SCHARF UND PIXELIG Das gleiche Bild in Tachyon, diesmal ohne Kantenglättung. Die Texturen der Weltraumstation sehen leicht verzerrt aus.

Die Kantenglättung lässt sich kaum in Screenshots demonstrieren, weshalb Sie unsere Demo auf der CD ausprobieren sollten.

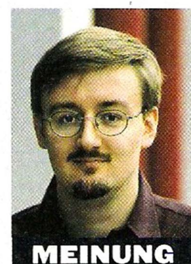
genannte spatiale Anti-Aliasing der Wichtigste ist. Hier werden nicht nur die Einzelbilder von digitalen Artefakten befreit, sondern die Animationen, die durch deren Verkettung entstehen. Dabei wird jeder Bildpunkt aus der Perspektive mehrerer minimal versetzter Blickpunkte (so genanntes Jittering) erzeugt. Der entstehende Effekt lässt nicht nur die Treppchen verschwinden, sondern stellt auch sicher, dass feine Linien und weit entfernte Objekte nicht zwischen zwei Bildern ein- und ausgeblendet werden, sondern immer präsent bleiben. Dies ist am deutlichsten zu sehen, wenn man eine simulierte Menschenmenge betrachtet, etwa in einer Stadionszene. Wabert bei einer normalen Grafikkarte die Zuschauertextur bei jeder Bewegung wie eine Fahne im Wind, so bleibt diese Fläche unter Voodoo-Anti-Aliasing ruhig und erlaubt es dem Spieler, sich auf das eigentliche Spielgeschehen zu konzentrieren. Dabei erreicht man auch mit 2-Sample (maximal 4-Sample)-Anti-Aliasing schon eine sichtbare Verbesserung der Darstellung.

Leider kann man das natürlich nur schwer anhand von Screenshots dokumentieren, deshalb haben wir eine kleine Demo auf die Heft-CD gepackt, die Sie ausprobieren sollten. Insgesamt wirkt die 3D-Darstellung bei der neuen 3dfx-Karte weniger kontrastreich und etwas farbschwächer als beim GeForce2. Dieser Eindruck wird bei Verwendung von Anti-Aliasing noch verstärkt, hier entsteht zwangsläufig immer ein Weichzeichner-Effekt, was aber eigentlich recht gut zu einer flüssigen, kinoähnlichen Spielwiedergabe passt. Da auch bei der Voodoo5 das Anti-Aliasing mit einem Obolus an Füllrate bezahlt werden muss, eignet sich dieses Feature momentan aber weniger für Action-Kracher mit vielen Explosionen als vielmehr für Sportspiele und Titel mit gemächlicherer Gangart. Besonders *Ultima 9* und *Need For Speed: Porsche* gefielen um Klassen besser und waren dabei flüssig zu spielen. Auch Weltraumspiele wie *Homeworld* oder *Tachyon* profitieren stark von Anti-Aliasing, da sie relativ kontrastreich (dunkle Hintergründe, gemischt mit hellen Objekten) sind und eine freie Kamerawahl anbieten.

Armin Lenz



AUF DER CD-ROM!
Testen Sie doch unsere Kantenglättungsdemo an.



MEINUNG

Zwei Schlüssel-Features, aber jede Karte kann nur eines davon gut: eine schwere Entscheidung.

Armin Lenz

Eine Kaufempfehlung zu geben, fällt nicht leicht. Letztlich hängt die Entscheidung von der Beantwortung zweier Fragen ab:
1. Brauche ich Hardware T&L? Fakt ist, dass T&L für alle *Q3*-Engine-Spiele ein großes Plus darstellt, an anderer Stelle aber noch kaum Verwendung findet. T&L wird zukünftig sicherlich weiter an Bedeutung gewinnen und ist ein Standard-Feature bei allen zukünftigen 3D-Karten. Wer sich hier angesprochen fühlt, kann Nvidia sein Geld geben.
2. Brauche ich Kantenglättung? Auch das ist ein Leistungsmerkmal, um das bald keine Karte mehr herumkommt. Es nützt fast jedem Spiel unmittelbar auch ohne Eingriffe in den Programmcode, unabhängig von der eingesetzten CPU. Bei 3dfx ist dieses Feature sehr beeindruckend und zum Spielen schon ausreichend schnell, Nvidia hängt beim Spiele-Support, der Qualität und vor allem der Geschwindigkeit noch hinterher. Wer bei Anti-Aliasing seinen Schwerpunkt setzt, sollte sich für die Voodoo5 entscheiden, sofern auf T&L noch verzichtet werden kann.

Spielehits für Voodoo & Co.

Ein Blick auf aktuelle und zukünftige Spiele zeigt, wo GeForce2 (Hardware T&L) und VSA-100 (Kantenglättung) besonders gut zur Geltung kommen.

SPIEL	ENTWICKLER	ERSCHEINUNGSTERMIN	OPTIMAL GEEIGNET FÜR
Black & White	Lionhead	September 2000	Voodoo5 + GeForce
C&C: Renegade	Westwood	Dezember 2000	Voodoo5 + GeForce
Colin McRae Rally 2	Codemasters	Juli 2000	GeForce
Dark Project 2	Looking Glass	Bereits erschienen	Voodoo5
Devil Inside	Gamesquad	Bereits erschienen	Voodoo5
Giants	Planet Moon	August 2000	GeForce
Halo	Bungie	Februar 2001	GeForce
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Ritual Software	September 2000	GeForce
Homeworld	Relic	Bereits erschienen	Voodoo5
Max Payne	Remedy Entertainment	Januar 2001	GeForce
Messiah	Shiny	Bereits erschienen	GeForce
Metal Fatigue	Zono	Bereits erschienen	Voodoo5
Need for Speed: Porsche	EA	Bereits erschienen	Voodoo5
Obi Wan	LucasArts	Bereits erschienen	Voodoo5
Oni	Bungie	Oktober 2000	GeForce
Rune	HumanHead	August 2000	Voodoo5
Sacrifice	Shiny	Dezember 2000	GeForce
Soldier of Fortune	Raven Software	Bereits erschienen	GeForce
Starlancer	Digital Anvil	Bereits erschienen	GeForce
ST: Voyager – Elite Force	Raven Software	August 2000	GeForce
Ultima Ascension	Origin	Bereits erschienen	Voodoo5
Vampire	Nihilistic	Juni 2000	Voodoo5 + GeForce

Voodoo5 5500/Voodoo5 6000 (rot) — GeForce 256/GeForce2 (grün)

Zieleinlauf: 3dfx gegen Nvidia

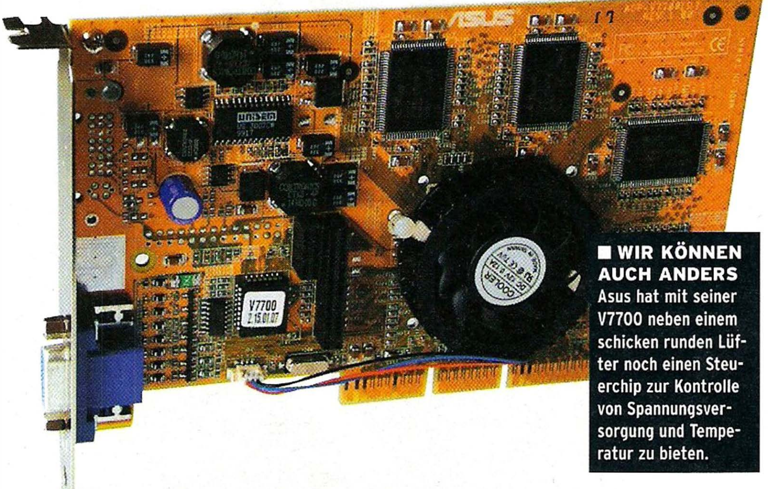
Über Spielegeschwindigkeit und 3D-Bildqualität sind Sie nach der Lektüre der vorherigen Seiten bestens informiert. Nun gilt es, die letzten Unsicherheiten bei der Kaufentscheidung auszuräumen. Hier unser Fazit.

WAS IST ...?

- **Hardware T&L** Durchführung von Geometrieberechnungen auf dem Grafikchip
- **Overclocking** Erhöhung der Taktfrequenzen von Grafikchip und -Speicher
- **TV-Ausgang** Bauteil, um digitale Bilddaten in Fernsehsignale umzuwandeln

Zwei Fragen gilt es zu beantworten. Soll ich überhaupt aufrüsten? Und wenn ja, GeForce2 oder Voodoo5? Das erste Problem lässt sich einfach lösen. Ein klares Nein erschallt, wenn Sie weder eine schnelle CPU (500+ MHz) noch einen guten Monitor (17+ Zoll) haben. Außerdem sollten Sie Interesse an ultimativen Geschwindigkeiten in hohen Auflösungen besitzen. Andernfalls verrichten auch die Kartenvertreter der letzten Generation noch gute Dienste. Die Entscheidung Voodoo5 gegen GeForce2 ist nicht einfach zu treffen. Wem geglättete Kanten egal sind, der verfügt über keinen zwingenden Grund, die Voodoo5 zu kaufen. Mit 750 Mark liegt sie nur knapp unter den GeForce2-Beschleunigern. Sieht man einmal von Spielen mit der *Q3*-Engine ab, hält sie sich jedoch überraschend tapfer gegenüber der Nvidia-Konkurrenz. Und bei Spielen mit extrem vielen kleinen Objekten wie *Homeworld* hat die V5 5500 dank Kantenglättung bei der Bildqualität die Nase vorne. Wer ein dickes Bankkonto hat und die nächsten zwölf bis achtzehn Monate seine Ruhe haben will, sollte eher auf die reichhaltige GeForce2-Konkurrenz zurückgreifen. Sie ist dank Hardware T&L gut für zukünftige Spielekracher gerüstet, die jedoch immer noch spärlich eintrudeln. Besonderheiten bei den einzelnen GeForce2-Beschleuniger sind schnell aufgezählt. So wird Asus mit der V7700 seinem Ruf als Lieblingsfirma für Overclocker wieder gerecht. Ein kleiner Chip auf der Platine sorgt für die Überwachung der Arbeitstemperatur von Chip und Speicher sowie der Lüfteraktivität. Dadurch kann sich der Anwender schrittweise an das Leistungs-Maximum herantasten. Elsa kann bei der Gladiac zwei Pluspunkte verbuchen. So bietet die Firma ein bequem wählbares Spielebundle an, zum anderen lässt sich das Standard-Board mit einem Aufsteckmodul tieferlegen. Damit kann der Anwender Videoein- und -Ausgänge nachrüsten; über Preise und Verfügbarkeit liegen noch keine Informationen vor. Guillemot hat als einziger Anbieter den TV-Ausgang auf der Karte und liefert schon ab Juni sein 64-MB-Schwergewicht aus. Letzteres ist aufgrund des knackigen Preises jedoch nur für Auflösungs-Extremisten mit einer gigantischen CPU empfehlenswert. Creative wird wohl das günstigste GeForce2-Angebot machen. Ein TV-Ausgang fehlt, soll per Zusatzmodul aber nachrüstbar sein. Schick sind die Einstellungsmenüs ausgefallen, die sich am Aussehen der SB-Live!-Software orientieren.

Thilo Bayer



WIR KÖNNEN AUCH ANDERS Asus hat mit seiner V7700 neben einem schicken runden Lüfter noch einen Steuerchip zur Kontrolle von Spannungsversorgung und Temperatur zu bieten.

Grafikkarten im Vergleich

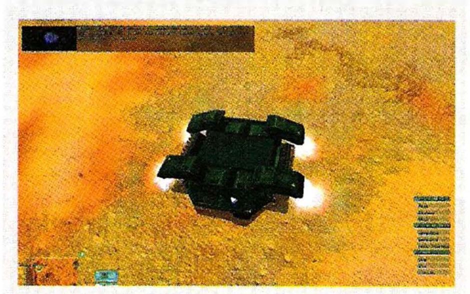
GeFORCE2 GTS



Hier finden Sie alle wichtigen Informationen zu den brandneuen Grafikkarten, die auf den vorangegangenen Seiten hinsichtlich 3D-Geschwindigkeit und Bildqualität überprüft wurden. Ältere Grafikkarten werden entsprechend abgewertet.

PRODUKTNAME	3D BLASTER GEFORCE2	3D PROPHET II GTS 32	3D PROPHET II GTS 64	AGP-V7700 PURE	GLADIAC	VOODOO5 5500 AGP
Hersteller	Creative	Guillemot	Guillemot	Asus	Elsa	3dfx
Info-Telefon	069-66982900	0211-338000	0211-338000	02102-95990	0241-6065112	0180-5177617
Webseite	www.creative.com	www.guillemot.de	www.guillemot.de	www.asuscom.de	www.elsa.de	www.europe.3dfx.com
Preis	DM 799,-	DM 799,-	ca. DM 1000,-	DM 799,-	DM 850,-	DM 750,-
Garantie	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	6 Jahre	10 Jahre
Treiberversion	Detonator 5.16	Detonator 5.16	Detonator 5.16	Detonator 5.16	Detonator 5.16	4.12.01.0542
Software	DVD-Player, Rage Rallye	DVD-Player	DVD-Player	DVD-Player, Drakan, Rollcage	DVD-Player	Offen
TV-Ausgang	Nein (Aufrüstmodul)	Ja	Ja	Nein (nur bei Deluxe)	Nein (Aufrüstmodul)	Nein
Besonderheiten	Keine	Digitalausgang (DVI)	Digitalausgang (DVI)	Komp. mit Asus-3D-Brille	Komp. mit 3D Revelator	Anschluss an PC-Netzteil
Chiptakt	200 MHz	200 MHz	220 MHz	200 MHz	200 MHz	166 MHz
Speicher	32 MB DDR SGRAM	32 MB DDR SGRAM	64 MB DDR SDRAM	32 MB DDR SGRAM	32 MB DDR SGRAM	64 MB SDR SDRAM
Speichertakt	333 MHz	333 MHz	366 MHz	333 MHz	333 MHz	166 MHz
Optimale CPU	Ab 600 MHZ	Ab 600 MHz	Ab 700 MHz	Ab 600 MHz	Ab 600 MHz	Ab 500 MHz
Optimaler Monitor	17-21 Zoll	17-21 Zoll	19-21 Zoll	17-21 Zoll	17-21 Zoll	17-21 Zoll
Optimale Spiele	Q2-, Q3-Engine	Q2-, Q3-Engine	Q2-, Q3-Engine	Q2-, Q3-Engine	Q2-, Q3-Engine	Unreal-Engine
Overclocking	10-15% Potenzial	10-15% Potenzial	0-5 % Potenzial	10-20% Potenzial	10-15% Potenzial	5-10% Potenzial
Overclocking-Menü	Frei zugänglich	Frei zugänglich	Frei zugänglich	Separates Programm	Frei zugänglich	Versteckt
Direct3D-Speed	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
OpenGL-Speed	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Bekannte Probleme	AGP2X-Modus bei alten Hauptplatinen mit AMD750-Chipsatz (ab „Stepping 5" sind diese nicht mehr vorhanden)					Keine
Wertung	**90%**	**90%**	**92%**	**91%**	**90%**	**86%**

Ground Control

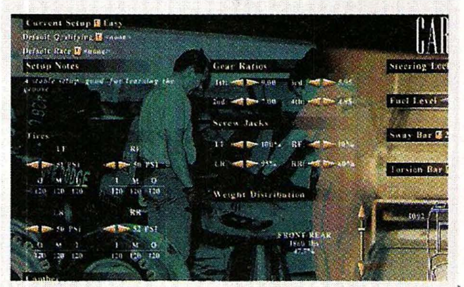


Spielsteuerung:

Taste	Aktion
[←]	Kamera nach links fahren
[→]	Kamera nach rechts fahren
[↑]	Kamera nach vorne fahren
[↓]	Kamera nach hinten fahren

- Benötigt: **Pentium 200, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 333, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Glide optional**

Nascar Legends



Spielsteuerung:

Taste	Aktion
[←] [→]	Lenken
[↑]	Beschleunigen
[↓]	Bremsen
[F1]–[F9]	Optionen

- Benötigt: **Pentium 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Glide optional**

Super 1 Karting



Spielsteuerung:

Taste	Aktion
[←] [→]	Lenken
[↑]	Beschleunigen
[↓]	Bremsen

- Benötigt: **Pentium 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 400, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D optional**

Gunship!



Spielsteuerung:

Wir empfehlen, *Gunship!* mit einem Joystick oder – noch besser – mit einem Flightstick mit Ruderkontrolle zu steuern.

- Benötigt: **Pentium 266, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D benötigt**

Star Trek: Armada



Spielsteuerung:

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

- Benötigt: **Pentium 200, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 400, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D optional**

Tachyon – The Fringe

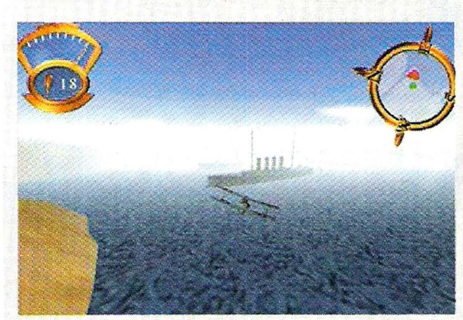


Spielsteuerung:

Joystick Knopf 1/[Leer]	Waffe 1 abfeuern
Joystick Knopf 2	Waffe 2 abfeuern
[+] [F7] [0]	Schubkontrolle
[B]	Antriebsenergie

- Benötigt: **Pentium 166, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 300, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D, Glide benötigt**

Hunt for the Red Baron



Spielsteuerung:

Taste	Aktion
[linke Maustaste]	MG abfeuern
[rechte Maustaste]	Bombe abwerfen
Rechts [Shift]	Gas geben
Rechts [Strg]	Gas wegnehmen

- Benötigt: **Pentium 200, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 266, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct 3D benötigt**

ST: Klingon Academy



Spielsteuerung:

Taste	Aktion
[Q]	Oben
[A]	Unten
[D]	Rechts
[S]	Links

- Benötigt: **Pentium 233, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 350, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D benötigt**

Warlords Battlecry



Spielsteuerung:

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

- Benötigt: **Pentium 233, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **keine**

Lesen und lesen lassen!

Wer für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön PC Games oder Play Zone ein halbes Jahr kostenlos.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.

PC Games im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas großes PC-Spiele-Magazin

- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM (DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland: DM 138,-/Jahr; ÖS 900.-/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD-Show incite TV (DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland: DM 138,-/ Jahr, ÖS 900,-/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM und Vollversion (DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe, ÖS 1.435,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Aus rechtlichen Gründer dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person seir! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games.

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

- ☐ **1/2-Jahres-Abo PC Games mit CD-ROM (Art.-Nr.: 2024)**
- ☐ **1/2-Jahres-Abo Play Zone (Art.-Nr.: 2028)**

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games.

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
  Kreditinstitut:
  Konto-Nr.
  BLZ
- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)



P3 PG 07

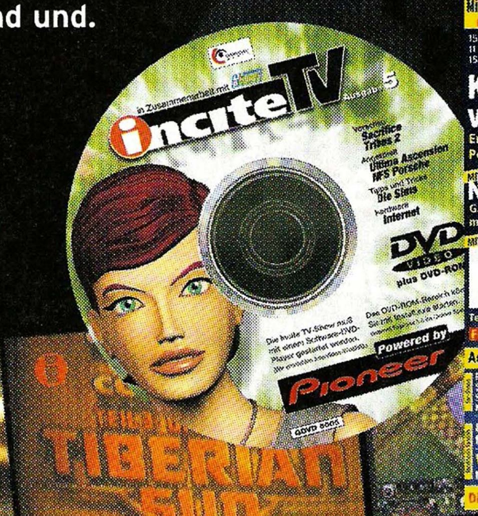
PC Games mit DVD testen!

Testen Sie zwei Ausgaben von PC Games mit DVD zum Preis von einer. Sie erhalten alle Demos, alle Videos, alle Patches der beliebten PC Games CD-ROM und zusätzlich incite TV – die erste und einzige virtuelle Spieleshow auf DVD mit Spiele-news, Tipps-und-Tricks-Videos und und und.



Jetzt anrufen: 0180/5959506

0,24 DM/Min.



Gefällt Ihnen PC Games mit DVD, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 9,50 frei Haus – Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen PC Games wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

P3 GD 05

Schnelle Hilfe:

www.tippscenter.de

- Tipps und Tricks von Deutschlands führender PC-Spieleredaktion
- Über 300 PDF-Dokumente mit Komplettlösungen, Tipps, Cheats und Codes zum Downloaden
- Alphabetisch sortiert
- Einfach net900-PlugIn downloaden und über die Telefonrechnung bezahlen

Tipps & Tricks



Hilfe für den Weltraum naht: Unsere Tipps zu Starlancer und Star Trek Armada helfen Ihnen weiter. Himmlisch zu geht es in der Komplettlösung zu Messiah. Für erdverbundene Porsche-Fahrer und Euro-2000-Spieler ist auch gesorgt.

Tipps & Tricks

Kurztipps

Tuning-Tipps

Tipps-&-Tricks-Index

Sie suchen die Komplettlösung oder Tipps zu einem älteren Spiel? Kein Problem: In unserem Index werden Sie fündig.

Titel	Art des Tipps	PC-Games-Ausgabe
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Alpha Centauri	Komplettlösung	4/99
Anstoss 2 Gold	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Anstoss 3	Allgemeine Spieletipps	4/2000, 5/2000
Bundesliga Stars	Allgemeine Spieletipps	10/99
Catan - Die erste Insel	Allgemeine Spieletipps	12/99
Civilization: Call to Power	Allgemeine Spieletipps	7/99
Command & Conquer 3: Feuersturm	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Komplettlösung	10/99, 11/99
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	6/99
Dark Project 2 - The Metal Age	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Der Verkehrsgigant	Allgemeine Spieletipps	5/2000
Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Spieletipps	12/99
Die Sims	Allgemeine Spieletipps	4/2000, 5/2000
Die Völker	Komplettlösung	7/99, 8/99
Discworld Noir	Komplettlösung	8/99
Drakan	Komplettlösung	11/99
Driver	Allgemeine Spieletipps	11/99
Dungeon Keeper	Allgemeine Spieletipps	11/98
Dungeon Keeper 2	Allgemeine Spieletipps	8/99, 9/99, 10/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99 bis 2/2000
Euro 2000	Allgemeine Spieletipps	7/2000
F1 2000	Allgemeine Spieletipps	6/2000
FIFA 99	Allgemeine Spieletipps	2/99
FIFA 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
Freespace 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
GTA 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
GTA London	Komplettlösung	7/99
Half-Life	Komplettlösung	4/99
Half-Life: Opposing Force	Komplettlösung	3/2000
Hidden & Dangerous	Allgemeine Spieletipps	10/99
Homeworld	Komplettlösung	12/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	2/2000
Industriegigant	Allgemeine Spieletipps	11/98
Jagged Alliance 2	Allgemeine Spieletipps	7/99, 8/99
King's Quest 8	Komplettlösung	2/99
Kurt	Allgemeine Spieletipps	4/99
Lands of Lore 3	Komplettlösung	6/99
Messiah	Komplettlösung	7/2000
Motocross Madness	Allgemeine Spieletipps	11/98
Need for Speed 4	Komplettlösung	9/99
Need for Speed: Porsche	Allgemeine Spieletipps	6/2000
Need for Speed: Porsche	Streckenkarten	7/2000
NHL 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
Nox	Komplettlösung	4/2000
Outcast	Komplettlösung	9/99
Pharao	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Pizza Syndicate	Allgemeine Spieletipps	5/99
Planescape Torment	Allgemeine Spieletipps	4/2000
Populous - The Beginning	Komplettlösung	2/99
Quake 3 Arena	Allgemeine Spieletipps	9/99
Quest for Glory 5	Komplettlösung	4/99
Rogue Spear	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Spieletipps	5/99, 6/99
Rückkehr nach Krondor	Komplettlösung	5/99
Shadowman	Komplettlösung	11/99, 10/99
Siedler 3 (Mission-CD)	Komplettlösung	5/99, 6/99, 7/99
Silver	Komplettlösung	7/99
Starlancer	Komplettlösung	7/2000
Star Trek Armada	Allgemeine Spieletipps	7/2000
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Spieletipps	9/99
Starcraft: Brood War	Komplettlösung	3/99, 4/99
Superbike World Championship	Allgemeine Spieletipps	5/99
SWAT 3: Close Quarter Battles	Allgemeine Spieletipps	3/2000
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000, 3/2000
Wheel of Time	Allgemeine Spieletipps	2/2000
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	10/99

Einsendehinweise

Sie wollen einen Tipp oder Cheat an uns schicken? Gerne - damit alles glatt läuft, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise.

DAS WICHTIGSTE: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztipps zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb! Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert - falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbst gebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tipps & Tricks auch als E-Mail einsenden?
Ja, das ist natürlich möglich. Schicken Sie Ihre Tipps an: tipps@pcgames.de (Adresse und Bankverbindung nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps-&-Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tipps-&-Tricks-Index gelesen, dass in PC Games Augabe X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

Was muss ich beim Einsenden beachten?
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

TIPPS EINSENDEN AN:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Oder per E-Mail an:
tipps@pcgames.de

Starlancer

Alarm im Weltall. Mithilfe unserer Komplettlösung stellen Sie problemlos den Frieden in der Galaxis her.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Digital Anvil** ■ VERTRIEB **Microsoft** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **bereits erschienen** ■ USK **ab 12 Jahren**

Die böse Koalition scheint alle Trümpfe in der Hand zu halten und die Lage für die westliche Allianz scheint aussichtslos. Nicht verzagen, die Aufzeichnungen unseres mutigen Piloten bereiten Sie effektiv auf die bevorstehenden Kämpfe und Missionen vor.

Wie bewahre ich den Überblick im Kampf?

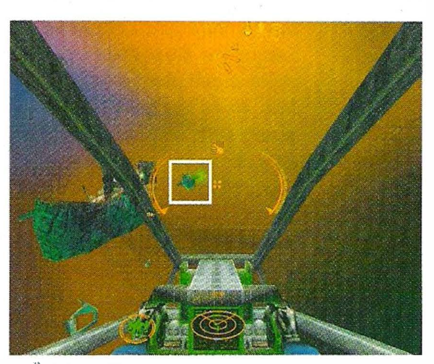
In der Ihnen bevorstehenden Kampagne werden sich Ihnen die unterschiedlichsten Kombinationen verschiedener Gegnerschiffe entgegenstellen. Checken Sie immer wieder das aktuelle Einsatzziel, da zum Beispiel das Eintreffen einer neuen Gegnerwelle für ein neues Missionsziel sorgen kann. Gewöhnen Sie sich deshalb auch unbedingt an, mit der A-Taste das primäre Missionsziel zu überprüfen.

Wie gefährlich sind die Kamov-Torpedobomber?

Sobald Torpedobomber der Koalition ins Spiel kommen, hat deren Zerstörung oberste Priorität. Nur wenige Torpedotreffer können ein Großkampfschiff zerlegen. Setzen Sie Ihre Wingmen auf den Bomber selbst an, während Sie sich schnellstens um die abgefeuerten Torpedos kümmern.

Wie hindere ich Großkampfschiffe oder Konvois an der Flucht?

Wenn Sie es mit großen Kreuzern oder Frachtern und gleichzeitig vielen Jägern zu tun haben, konzentrieren Sie sich zunächst auf Schildgeneratoren und Antriebe der großen Pötte. Trudeln diese dann hilflos im All, können Sie sich in aller Ruhe den Jägern widmen, ohne Gefahr zu laufen, dass sich die großen Schiffe aus dem Staub machen.

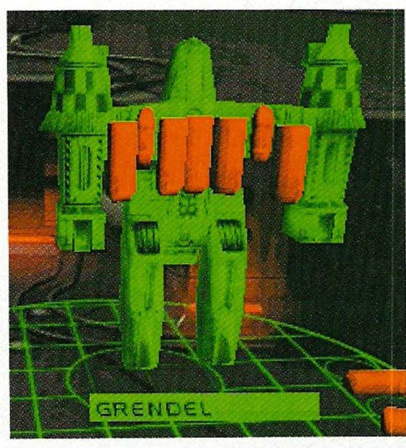


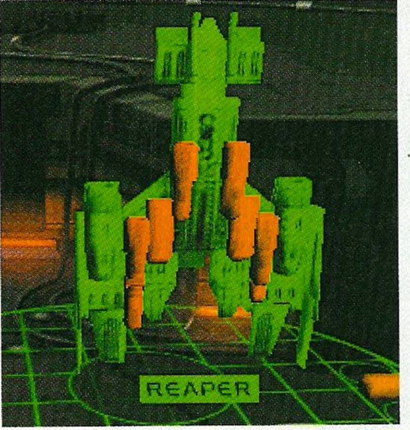
GRÜNES LICHT Den gesuchten Flugschreiber erkennen Sie sehr gut an den blinkenden Lichtern.

Fliegende Kisten

Die Vielzahl der verschiedenen Jäger und die individuelle Bewaffnung machen die richtige Wahl nicht immer leicht. Wir sagen Ihnen, worauf Sie dabei achten müssen.

Gleich zu Beginn der Kampagne haben Sie die Möglichkeit, zwischen mehreren Einsatzschiffen zu wählen. Entscheiden Sie sich immer für einen möglichst schweren Jäger. Auch wenn diese Schiffe nicht immer die wendigsten sind, besteht der große Vorteil darin, dass diese Jäger viel mehr Raketen tragen können. Damit wären wir auch schon beim zweiten wichtigen Punkt bei der Vorbereitung - der Wahl der Raketen. Vergessen Sie die Einzelraketen. Nur, wenn es zwingend im Briefing vorgegeben ist, gehören Raketen wie die Jackhammer an Bord. Ansonsten heißt das Prinzip: Die Masse macht's - sprich: die ungelenkten Screamer sind in den meisten Missionen zu favorisieren. Sie müssen dafür ein wenig das Vorhalten üben, dafür können Sie aber auch großflächige Raketenteppiche legen, um zum Beispiel einen Pulk anfliegender Jäger gehörig aufzumischen. Selbst Korvetten oder Komponenten von Großkampfschiffen (Antrieb, Schildgenerator) können mit diesen einfachen Raketen schnell geknackt werden. In den späteren Missionen sind Sie mit den Typen Solomon und Hawk sehr gut beraten. Auf jeden Fall gehört mindestens ein Fuel Pod mit zur Ausrüstung dazu, denn Sie werden einen Großteil der Kämpfe nach dem Prinzip Zoom & Boom bestreiten. Das bedeutet, Sie fliegen mit Nachbrennereinsatz nahe an den Gegner heran, klemmen sich an dessen Heck und bearbeiten ihn dann mit Ihren Waffen. Außerdem sind schwere Jäger nicht so schnell, so dass Sie dieses Manko durch vermehrten Einsatz Ihres Nachbrenners ausgleichen müssen.





LET'S ROCK In den ersten Missionen sollten Sie den Jägertyp Grendel favorisieren. Gegen Ende der Kampagne ist der schwere Reaper fast immer die beste Wahl.

Der Kampf gegen die Koalition

Viele der Missionen laufen ähnlich ab, und dürften Ihnen keine großen Probleme bereiten. Die richtig schweren Einsätze und die kniffligsten Situationen finden Sie ausführlich beschrieben.

Mission 3

Schiff: **Grendel**
Einsatzziel: **Black Box finden.**

Räumen Sie erst vorsichtig alle Minen aus dem Weg, bevor Sie das Trümmerfeld nach dem Flugrekorder durchsuchen. Wenn das Ortungsgeräusch immer schneller wird, halten Sie Ausschau nach einem schwebenden Kasten mit blinkenden Positionslichtern. Fliegen Sie einfach ganz nahe an das Teil heran, um die Mission zu erfüllen.

Mission 7

Schiff: **Coyote**
Einsatzziel: **Fluchtkapseln schützen.**

Schalten Sie bei Fort Baxter die Fluchtkapseln auf und konzentrieren Sie sich auf die Staffel Saber-Jäger. Nehmen Sie Ihre Wingmen hinzu. Sie müssen sich beeilen, wenn die

Flüchtenden überleben sollen. Verzweifeln Sie nicht, dieses Einsatzziel ist wirklich sehr schwer zu erfüllen und ist enorm vom Glück und nicht nur von Ihrem fliegerischen Können abhängig.

Einsatzziel: **Staffel Saracens zerstören.**

Auch für dieses Missionsziel bleibt Ihnen nicht sehr viel Zeit. Wenn Sie gut und schnell genug sind, können Sie alle Abschüsse für sich verbuchen. Wollen Sie lieber auf Nummer sicher gehen, hetzen Sie lieber auch Ihre Wingmen auf diese Jägerstaffel.

Mission 9

Schiff: **Coyote**

Einsatzziel: **Berijev ausschalten.**

Gehen Sie bei diesem Einsatz wie folgt vor: Konzentrieren Sie sich nach der Zerstörung der Jäger und Korvetten auf den Schildgenerator der Berijev. Zerstören Sie danach sofort den Antrieb und erst dann die Geschütztürme. Behalten Sie das Landungsschiff im Auge und zerstören Sie alle Saracen-Jäger. Für die Kozah gehen Sie nach dem gleichen Schema vor.

Mission 10

Schiff: **Tempest – unbedingt mit Jackhammer ausrüsten.**

Einsatzziel: **Jäger zerstören.**

Die beiden Jäger bei Nav. 1 müssen Sie sehr schnell aus dem Weg räumen, da die Schiffe schon bald aus dem System springen.

Einsatzziel: **Kommunikationsturm zerstören.**

Zerstören Sie zuerst die störenden Korvetten und Jäger und erst danach den Signalturm, sonst ist die Gefahr zu groß, dass Sie die Staffel Gamma verlieren.



FAST WIE BEI STAR WARS Bringen Sie sich in diese Position, um die kleine Ventilationsöffnung aufs Korn nehmen zu können. Ohne eine Jackhammer an Bord ist die Mission nicht zu schaffen.

Mission 11

Schiff: **Tempest – unbedingt mit Jackhammer ausrüsten.**

Einsatzziel: **Czar zerstören.**

Weichen Sie vom Briefing ab und ignorieren Sie zunächst die Satelliten. Primäres Ziel müssen die Jäger und Korvetten sein. Wenn Sie die Satelliten zerstört haben, müssen Sie noch eine Welle Azan-Jäger zerstören. Begeben Sie sich sofort danach in die Schussposition für Ihre beiden Jackhammer-Raketen. Um etwas mehr Ruhe zu bekommen, zerstören Sie die Lasertürme, die um den Schacht herum angebracht sind. Sobald Sie das Signal für den Angriff bekommen, müssen Sie sich beeilen, Ihre Raketen abzufeuern, bevor der Schild der Czar wieder hochgefahren wird.

Mission 12

Schiff: **Tempest**

Einsatzziel: **Treibstoff-Tanks zerstören.**

Das Bonusziel, die verbleibenden Treibstoff-Tanks zu zerstören, ist nicht ganz einfach. Postieren Sie sich ganz nahe an den Ausgang aus dem Asteroiden. Sobald die Staffel Ripper ihren Auftrag beendet hat, feuern Sie eine Salve Screamer-Raketen auf die Tanks und machen sich schleunigst aus dem Staub, um nicht von der Druckwelle der Explosion zerstört zu werden.



IM VISIER Die Tür können Sie mit Screamer-Raketen zerstören, danach kommen Ihre beiden Jackhammer nacheinander zum Einsatz.



WO BIN ICH? Fliegen Sie nahe an den Ausgang, um von dort die Treibstoff-Tanks in die Luft zu jagen und schnell verduften zu können.

Mission 13

Schiff: **Tempest oder Patriot**
Einsatzziel: **Ionenkanone zerstören.**

Sobald Sie Nav. 3 erreichen, loggen Sie Ihren Zielcomputer auf die Ionenkanone ein. Diese muss schnellstmöglich zerstört werden. Setzen Sie am besten auch Ihre Wingmen darauf an. Wenn Sie die Mission besonders erfolgreich beenden möchten, halten Sie Ausschau nach den Schiffen von McGann und Viper.

Mission 14

Schiff: **Tempest oder Patriot**
Einsatzziel: **Warptor zerstören.**

Bevor Sie sich um die Abwehrtürme der Anlage kümmern, stürzen Sie sich auf die Jäger und Korvetten. Achtung, sobald die Staffel Gamma auftaucht, müssen Sie sie sofort vor einem weiteren Kurgen-Angriff beschützen. Warten Sie nicht auf den Angriff der Gamma-Staffel, Sie können sofort die Energiekerne des Warptores beschießen, damit haben Sie die besten Chancen, den einfliegenden Kreuzer zusammen mit der Zerstörung des Warptores in den Weltraum zu zerstreuen. Sie benötigen dafür ein gutes Timing. Sollte der Kreuzer es schaffen, ganz aus dem Tor hinauszufliegen, wird er nicht mehr mitzerstört.

Mission 16

Schiff: **Wolverine**
Einsatzziel: **Die beiden Kreuzer Sharov & Morzov zerstören.**

Vergessen Sie die Sharov, da sie sofort aus dem System springt. Konzentrieren Sie sich voll und ganz auf die Zerstörung der Jägerwellen und auf die Morzov. Unter den Jägern befindet sich auch der Top-Pilot Nicolai Petrov, den Sie in dieser Mission endlich bezwingen können. Seinen Bruder, Ivan Petrov treffen Sie bei der Bremen, ignorieren Sie ihn, da er in dieser Mission noch nicht zu besiegen ist.

Mission 17

Schiff: **Reaper**
Einsatzziel: **Feindliche Jäger ausschalten.**

Wenn Sie bei Nav. 1 den Auftrag korrekt erfüllen wollen (in 60 Sekunden die Staffel zu zerstören), setzen Sie zur Sicherheit Ihre Wingmen zur Unterstützung ein. Missiles mit kurzer Aufschaltzeit (z. B. Hawk) sind für diesen Einsatz die beste Wahl.

Einsatzziel: **Türme zerstören.**

Lassen Sie die Abwehrtürme der Berijev zunächst in Ruhe. Sichern Sie zunächst den Raum für das Landungsschiff. Fertigen Sie die Korvetten und die Jäger ab. Danach kümmern Sie sich erst um die Abwehrtürme.

Mission 18

Schiff: **Reaper**
Einsatzziel: **Ionenkanone zerstören.**

Überlassen Sie die Jägerstaffeln zunächst Ihren Wingmen. Konzentrieren Sie sich ganz auf die Zerstörung des Schutzschildes und der Schutzplatten um den Energiekern. Haben Sie erst einmal freie Sicht auf den Kern, senden Sie eine ganze Salve Raketen hinein.

Mission 19

Schiff: **Shroud**
Einsatzziel: **Steiner befreien.**

Beim Erreichen von Nav. 2 gilt die Devise: Erst die Jäger, dann die Saladin. Auch wenn es schmerzlich ist, zögern Sie nicht, die beiden Korvetten mit den Gefangenen zu zerstören, Sie bekommen im Laufe des Gefechtes sowieso den Befehl dazu. Oberste Priorität hat die Rettung Steiners.



SCHNELLER FINGER GEFRAGT Geschafft, der Kern ist freigelegt. Mit Raketensalven wird er zerstört.

Mission 20

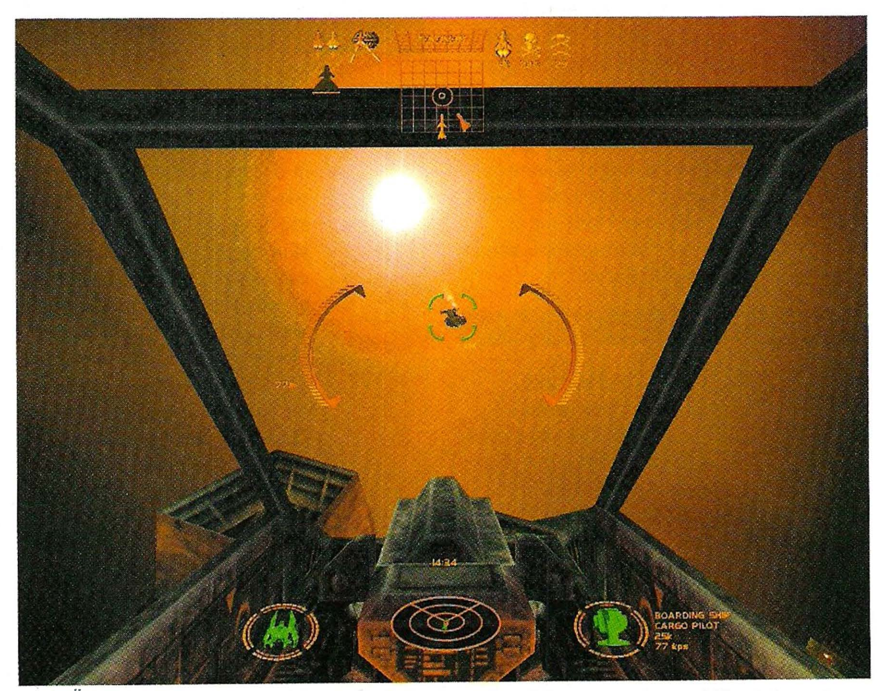
Schiff: **Reaper**
Einsatzziel: **Abwehrtürme zerstören.**

Wieder einmal taucht der Elitepilot Ivan Petrov auf. Leider können Sie ihn auch in dieser Mission nicht besiegen. Verschwenden Sie keine Zeit und Munition auf den Genossen, sondern kümmern Sie sich lieber um die anderen Jäger bei den Trümmern der Ronin.

Mission 21

Schiff: **Reaper**
Einsatzziel: **Yamato beschützen.**

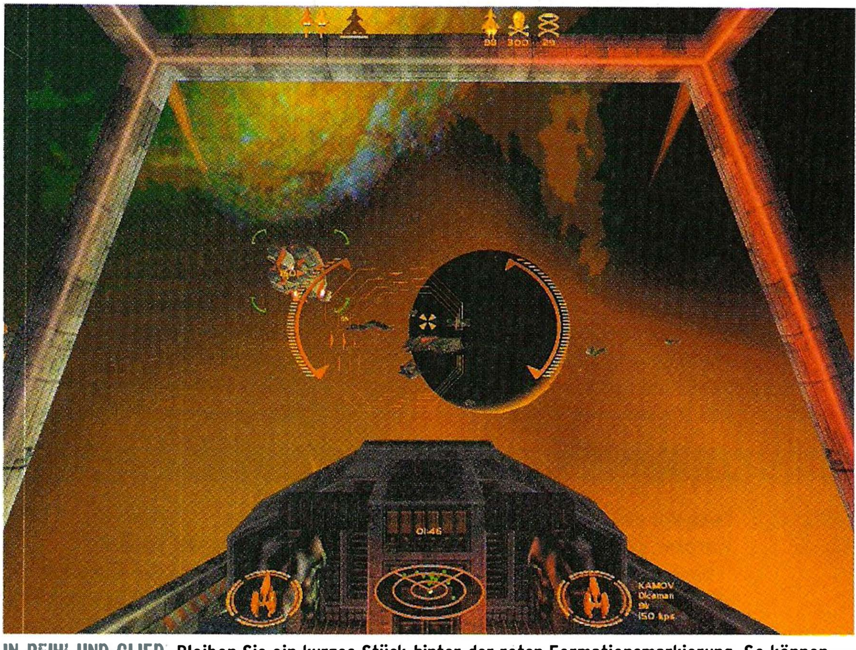
Nachdem Sie das erste Missionsziel (Zerstörung der Varyag) noch recht einfach erreichen können, ist das



BESCHÜTZERINSTINKT Schalten Sie immer wieder das zu beschützende Landungsschiff auf. So spüren Sie am schnellsten gegnerische Jäger auf, die Ihren Schützling attackieren wollen.

S

Abfangen der Torpedos auf die Yamato eine knifflige Sache. Es muss blitzschnell gehen – Solomon-Raketen sind daher die geeignete Waffenwahl. Sobald Sie mit Ihrem Jäger von der Yamato aus starten, schalten Sie mit T den ersten Torpedobomber auf. Beordern Sie Ihre Wingmen, die Bomber zu zerstören, während Sie sich um die Torpedos kümmern. Mit etwas Glück wird schon ein Bomber zerstört, bevor er seine gefährliche Fracht abwerfen kann.



IN REIH' UND GLIED Bleiben Sie ein kurzes Stück hinter der roten Formationsmarkierung. So können Sie genau den Kurs beibehalten und Korrekturen präzise und schnell ausführen.

Mission 22

Schiff: **Reaper**

Einsatzziel: **Satelliten zerstören.**

Die beste Methode, die vielen Satelliten bei Nav. 1 zu zerstören ist, mit permanent gezündetem Nachbrenner im Kreis um die Satelliten zu fliegen (am Radar orientieren) und in kurzen Abständen eine Solomon Rakete nach der anderen abzufeuern.

Einsatzziel: **Staffel Ripper beschützen und Kronstadt zerstören.**

Sobald Sie die Kronstadt erreichen, zünden Sie erneut den Nachbrenner, da sich das Ziel (die Satellitenantenne) auf der abgewandten Seite der Station befindet. Für die Zerstörung der Antenne bleiben Ihnen lediglich 30 Sekunden Zeit. Schaffen Sie es nicht rechtzeitig, die Antenne zu zerstören, ist die Mission zwar immer noch zu schaffen, allerdings springen dann die Bokov und eine Menge Jäger ins System, so dass Sie mit Sicherheit nicht mehr alle Ripper-Einheiten schützen können.

Mission 23

Schiff: **Reaper – unbedingt mit Jackhammer ausrüsten**

Einsatzziel: **Die Pukov zerstören und die Yamato schützen.**

Sobald Sie die Kontrolle über Ihr Schiff haben, fliegen Sie schnellstens in Richtung Schildgenerator der Pukov. Mit einer Jackhammer haben Sie den Generator in kürzester Zeit zerstört. Beginnen Sie sofort danach mit dem Beschuss der Abwehrtürme. Je näher Sie dabei bei dem Schiff bleiben, umso schneller können Sie reagieren, wenn feindliche Jäger und vor allem die gefährlichen Torpedobomber starten. Der Abschuss der Bomber hat jeweils oberste Priorität, sonst ist die Yamato in kurzer Zeit nur noch Geschichte. Sobald Bomber und Torpedos ausgeschaltet sind, kümmern Sie sich wieder um die Türme. Setzen Sie dieses Spiel fort, damit der Torpedoangriff auf die Pukov auch erfolgreich verlaufen kann.

Mission 24

Schiff: **Shroud**

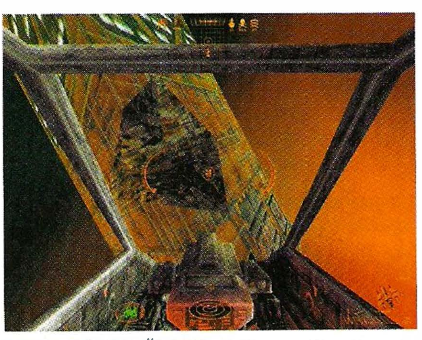
Einsatzziel: **Station Boridin zerstören.**

Verzetteln Sie sich nicht in Scharmützeln mit den Jägern. Gleich nach der Zerstörung Gammas machen Sie sich daran, die Abwehrtürme der Boridin zu zerstören. Am gefährlichsten ist die Ionenkanone der Station. Fliegen Sie daher möglichst dicht an der Station entlang, wenn Sie die Türme aufspüren. Wenn Ihr Schiff von der Ionenwaffe anvisiert wird (auf Funkmeldung achten), tarnen Sie sich. So entgehen Sie dem tödlichen Strahl. Beeilen Sie sich mit dem Zerstören der Türme. Sobald die Ripper auftauchen, müssen Sie zu deren Schutz auch noch möglichst viele Jäger vernichten. Je mehr Sprengladungen die Ripper an die Station anheften können, umso besser. Sie müssen die Kettenreaktion mit manuellem Laserbeschuss in Gang setzen. Fliegen Sie dazu am besten getarnt in eine günstige Schussposition. Wenn Sie diesen Teil der Mission geschafft haben, ist der Rest fast ein Kinderspiel. Leider ist es nicht möglich, Klaus Steiner zu retten, verschwenden Sie also keine Zeit damit.

Stefan Weiß



HINTERRÜCKS Mit einer Jackhammer ist der rückseitige Schildgenerator schnell zerstört.



ZIELWASSER ERWÜNSCHT Enttarnen Sie sich erst, nachdem Sie Ihr Ziel genau erfasst haben.

Need For Speed: Porsche

Unsere Streckenkarten verraten Ihnen alle Abkürzungen und Kniffe für die verschiedenen Kurse.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Electronic Arts** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

Alpen

▮ Schwierigkeit: Schwer ▮ Auto: 993 ▮ Reifen: Normal

Start

1. Tunnel
2. Ab hier: verschneiter Untergrund
3. Durchfahrt durch eine Alpenstadt, enge Straße
4. Abkürzung hinterm Haus am Hubschrauberlandeplatz
5. Leicht vereister See, kann als Abkürzung bzw. alternative Route genutzt werden
6. Ab hier: kein verschneiter Untergrund mehr
7. Benutzen Sie lieber die rechte Abzweigung.



Korsika

▮ Schwierigkeit: Mittel ▮ Auto: 996 ▮ Reifen: Normal oder Slicks



Autobahn

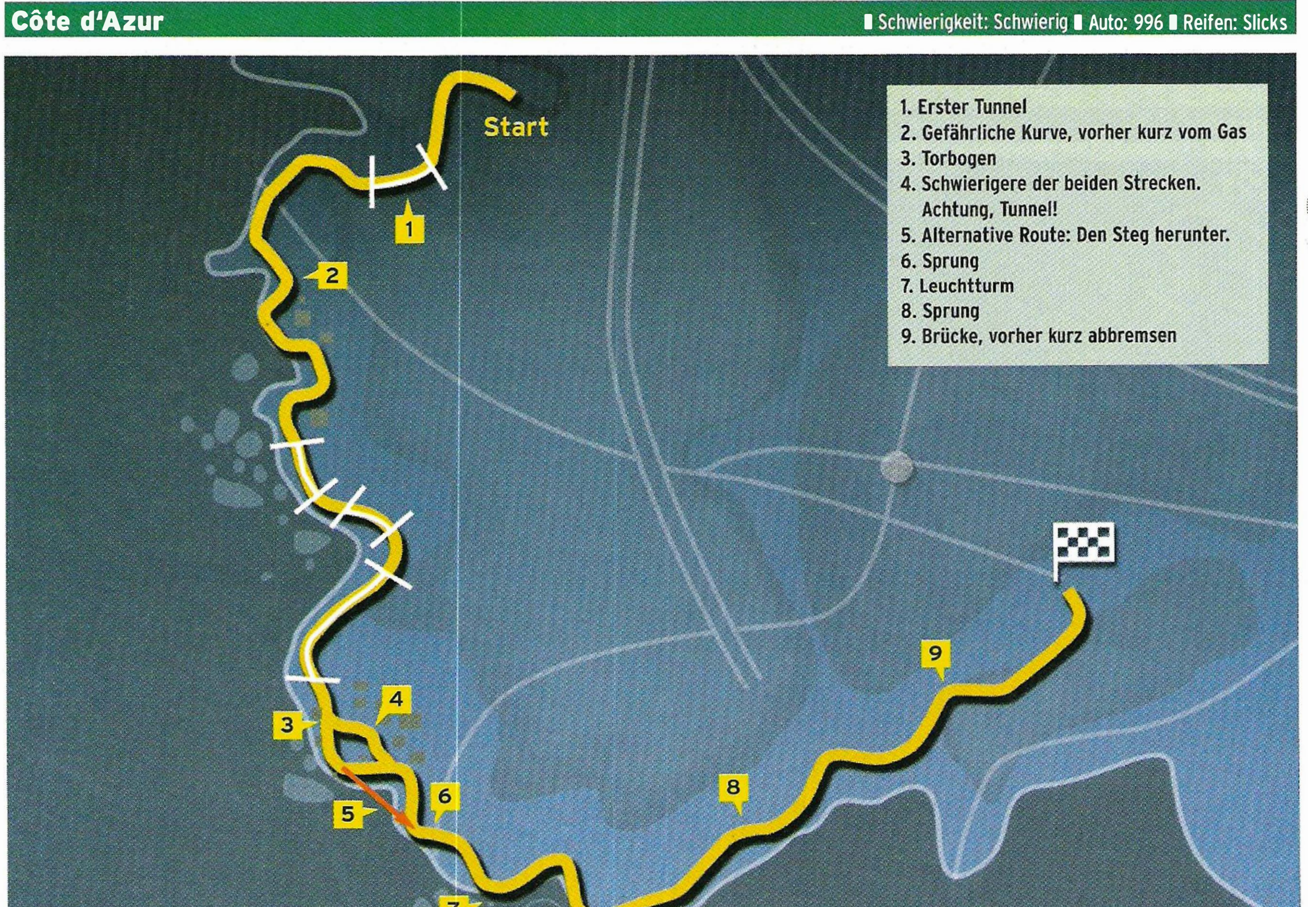
▮ Schwierigkeit: Leicht ▮ Auto: GT 1 ▮ Reifen: Slicks

Start

1. Start im Wald
2. Fahren Sie den linken Weg.
3. Tunnel (schnellster Weg)
4. Tunnel (schnellster Weg)
5. Tunnel (schnellster Weg)
6. Mautstelle. Achten Sie auf die enge Durchfahrt durch die Gassen.
7. In der Mitte des Tunnels werden die Spuren baulich getrennt, rechts halten.

Côte d'Azur

▮ Schwierigkeit: Schwierig ▮ Auto: 996 ▮ Reifen: Slicks



Auvergne

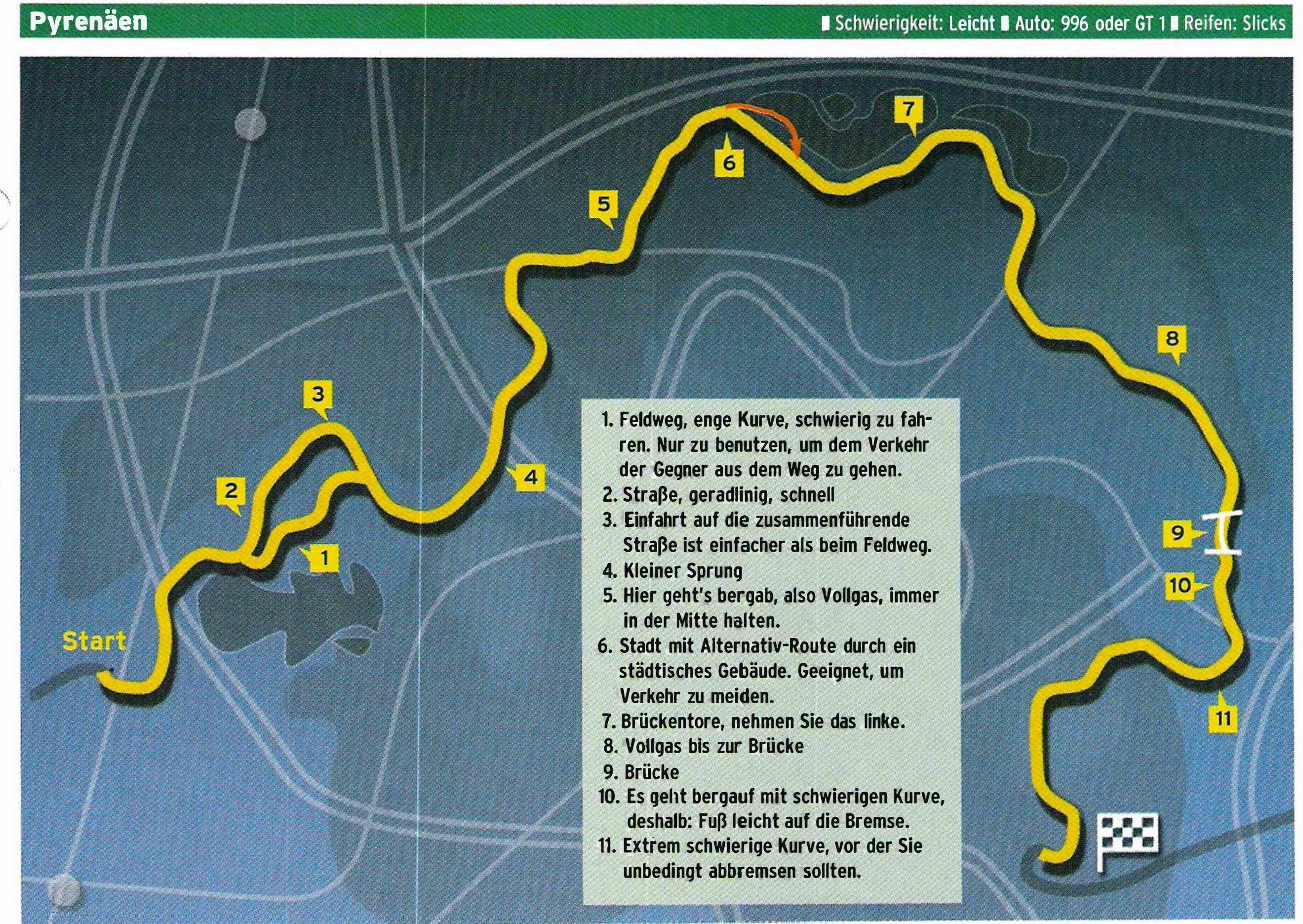
▮ Schwierigkeit: Schwer ▮ Auto: 993 ▮ Reifen: Normal

1. Sehr enge Gasse durch die Stadt
2. Hydranten stehen am Straßenrand.
3. Achtung: Ein Wagen wurde ungeschickt abgestellt und kann Ihnen im Weg sein. Halten Sie sich am rechten Straßenrand.
4. Die beste Alternative der drei Wege, sehr geradlinig – auch die Einfahrt auf die Strecke, die die drei Wege wieder vereint, ist viel einfacher.
5. Fast eine 90-Grad-Kurve erwartet Sie, wenn Sie von dieser Alternativ-Strecke auf die gemeinsame Route biegen wollen.
6. Marktplatz mit einem großen Brunnen in der Mitte
7. Ruinen. Sie können hier im Falle einer engen Strecke nach rechts und links auf die Wiese ausweichen. Auf der Wiese links ist die Chance groß, sich bei hoher Geschwindigkeit beim Fahren über die Bodenunebenheiten zu überschlagen.
8. Wasserfall. Vorsicht, scharfe Kurve!

Start 1 2 3 4 5 6 7 8

Pyrenäen

▮ Schwierigkeit: Leicht ▮ Auto: 996 oder GT 1 ▮ Reifen: Slicks



N

Industriezone

▮ Schwierigkeit: Mittel ▮ Auto: 996 oder GT 1 ▮ Reifen: Slicks

1. Abgestelltes Auto links am Wegesrand, rechts halten.
2. Sprung
3. Abgestellte Lkw am linken Fahrbahnrand, rechts halten, vorher kurz abbremsen.
4. Scharfe Kurve, vorher kurz abbremsen oder herunterschalten.
5. Ganz enge Einfahrt nach rechts, geradeaus steht eine Mauer.
6. Links kann man eine Rampe herauffahren, um zu überholen.
7. Hier muss die linke Rampe befahren werden, da auf der Straße ein Lkw steht.
8. Rampe auf der rechten Seite
9. Alternative Route mit enger Kurve
10. Scharfe Kurve, herunterbremsen
11. Alternative Route, leichter zu fahren als die originale Strecke
12. Alternative Route, der originalen Strecke vorzuziehen, weil sie weniger kurvig ist.

Start 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Schwarzwald

▮ Schwierigkeit: Schwer ▮ Auto: 993 ▮ Reifen: Normal



Monte Carlo 1

▮ Schwierigkeit: Leicht ▮ Auto: 996 oder GT 1 ▮ Reifen: Slicks

1. Leicht abbremsen, mittelschwere Kurve
2. Die berühmte Formel-1-Schikane, auf 115 km/h abbremsen, dann mit 80 km/h durch.
3. Bremsen ist nicht notwendig, mit 120 km/h durchfahren.
4. Der Tunnel von Monte Carlo, ideal zum Gasgeben
5. Hier sollten Sie 200 km/h fahren.
6. 220 km/h sind jetzt locker drin.
7. Es geht bergauf, wenn Sie rund 170 km/h fahren, sollten Sie die Kurve ohne große Bremsmanöver schaffen.

Monte Carlo 2

▮ Schwierigkeit: Leicht ▮ Auto: 996 oder GT 1 ▮ Reifen: Slicks

1. Achtung: Bei der zweiten Runde muss vor dem Brunnen abgebremst werden, da man sonst kollidiert.
2. Fahren Sie über die Randsteine, dann ist Bremsen unnötig.
3. Bis 185 km/h hoch, danach vor der Kurve leicht die Geschwindigkeit reduzieren.
4. Auf ca. 200 km/h beschleunigen.
5. Auf 120 km/h abbremsen.
6. Durch den Tunnel rasen.
7. 280 km/h sind locker drin.
8. Auf 260 km/h herunterbremsen, um die Kurve problemlos zu meistern.
9. Ohne Bremsen können Sie mit 240 bis 250 km/h durch die kleinen Kurven rasen, einfach den Fuß vom Gas nehmen.

Monte Carlo 3

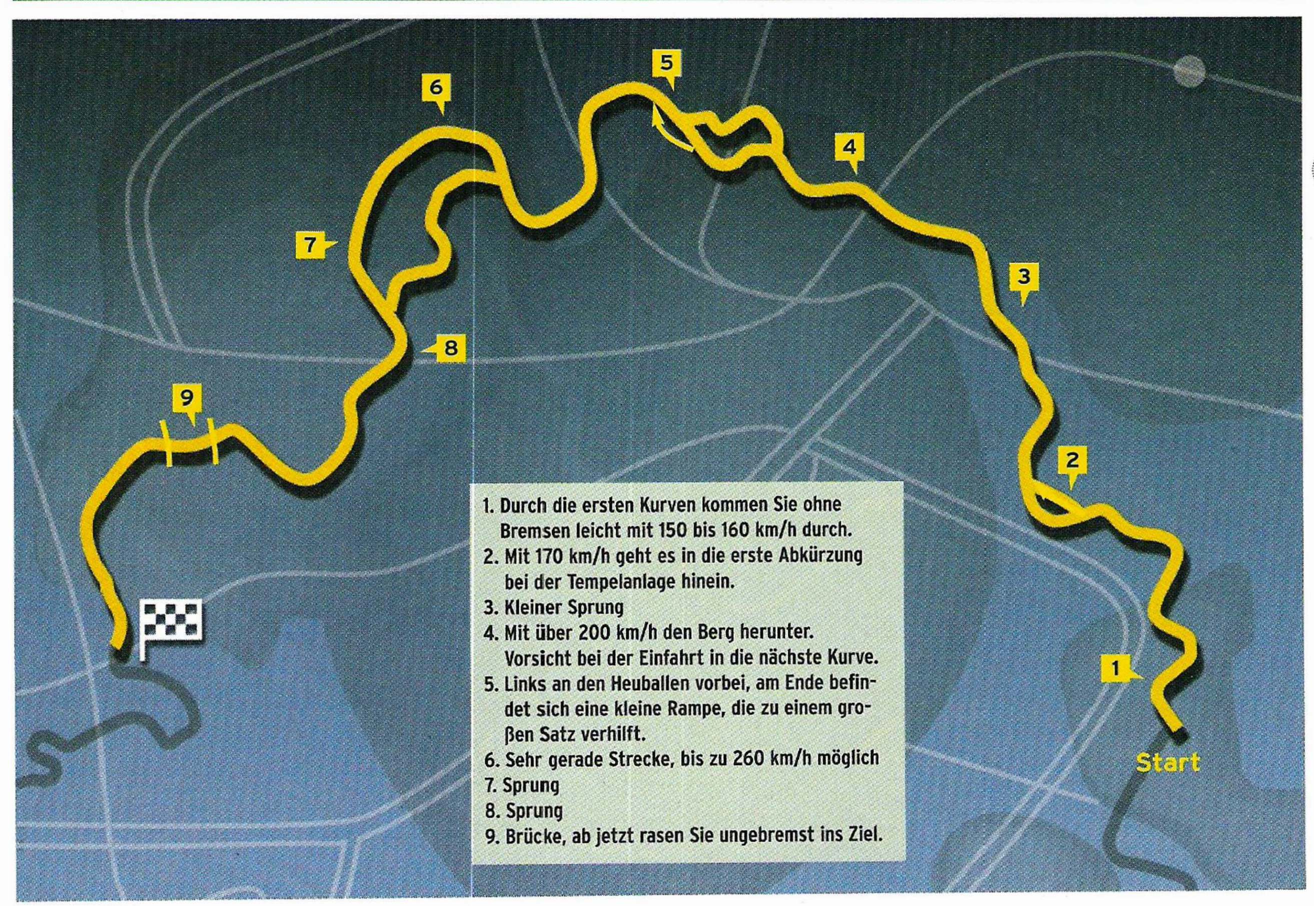
▮ Schwierigkeit: Leicht ▮ Auto: 996 oder GT 1 ▮ Reifen: Slicks



1. Fahren Sie beim Start links am Brunnen vorbei, dann kommen Sie besser in die erste Kurve.
2. Auf 185 km/h beschleunigen
3. Auf die Bremse! Mit 130 km/h schaffen Sie diese Kurve.
4. Die berühmte Formel-1-Kurve lässt sich mit maximal 80 km/h absolvieren.
5. Diese Kurve ist mit 125 km/h leicht zu durchfahren.
6. Links kann man den Bürgersteig benutzen, bleiben Sie aber lieber auf der Straße.
7. Bis 200 km/h hochbeschleunigen, dann abbremsen.
8. Fahren Sie auf dem Bürgersteig, um Gegenverkehr zu vermeiden.
9. Den Tunnel benutzen
10. Die folgenden Kurven können ohne großes Bremsen absolviert werden.
11. Mit Vollgas bergauf bis zur Start-Ziel-Kurve fahren.

Normandie

▮ Schwierigkeit: Mittel ▮ Auto: 911/964 Turbo ▮ Reifen: Normal



1. Durch die ersten Kurven kommen Sie ohne Bremsen leicht mit 150 bis 160 km/h durch.
2. Mit 170 km/h geht es in die erste Abkürzung bei der Tempelanlage hinein.
3. Kleiner Sprung
4. Mit über 200 km/h den Berg herunter. Vorsicht bei der Einfahrt in die nächste Kurve.
5. Links an den Heuballen vorbei, am Ende befindet sich eine kleine Rampe, die zu einem großen Satz verhilft.
6. Sehr gerade Strecke, bis zu 260 km/h möglich
7. Sprung
8. Sprung
9. Brücke, ab jetzt rasen Sie ungebremst ins Ziel.

Messiah

Ein himmlisches Vergnügen! Damit auch wirklich das Gute siegt, erhalten Sie von uns den richtigen Beistand.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Shiny** ■ VERTRIEB **Virgin Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

„Engelchen flieg", könnte man fast sagen. Selbst göttliche Himmelsboten wie die Putte Bob haben es nicht immer leicht. Zum Glück gibt es unsere Tipps.

SHIPPING SECTOR

Wo ist der Schalter für Tor 4?

Gehen Sie mit einem Wissenschaftler in die oberste Etage und entriegeln Sie per Schalter Tor 4. Dahinter befindet sich eine Laserbarriere, die Sie mit einem Sprung von den Kisten leicht überwinden können.

In welcher Reihenfolge schalte ich die Ventilatoren?

Nachdem Bob die Wand emporgeklettert ist, müssen die Ventilatoren per Schalter in folgender Kombination angeordnet werden. Ventilator 3: zweimal drücken; Ventilator 2: einmal drücken; Ventilator 1: auf der Grundeinstellung belassen. Oben angekommen, aktivieren Sie alle vier Stationen und gehen zum Fahrstuhl.

Hinter Tor 4 ist die Hölle los!

Mit dem Commander als Wirtskörper begeben Sie sich im Anschluss zu Tor 2 und bekämpfen einen Chot-Aufstand. Wenn das erledigt ist, schnappen Sie sich den Raketenwerfer und betreten den nächsten Raum.

Die Laserbarriere

Hier fahren Sie mit dem Lift eine Etage höher und besetzen die Geschützstellung. Mit dieser können Sie den versperrten Weg freischießen und auch Ihre Gegner eliminieren. Falls Sie jedoch keinen Commander lenken, dann tut es auch der Raketenwerfer.

Secret

TIPP: In dem Raum, aus dem die Chots kommen, befindet sich ein Secret. Zerstören Sie die Kisten und laufen Sie mit einer Ratte durch den Abwasserkanal. Auf der anderen Seite finden Sie in einer Kiste einen Raketenwerfer.

OLD TOWN

Wie geht es an der Recycling-Anlage weiter?

In der Recycling-Anlage müssen Sie sich über den Vorsprung (A) an der Wand zu den beiden Wissenschaftlern vorarbeiten (unter dem Laser durchkriechen). Wenn Sie dort den Schalter für die Plattform aktivieren (B), öffnet sich der Boden und einer der Forscher wird „entsorgt". Den anderen müssen Sie ebenfalls auf diese Falltür bewegen und den Schalter umlegen, damit Nachschub aus dem Nebenraum erscheint. Wenn Sie das einige Male wiederholt haben, ist der Behälter voll und Sie können den unteren Schalter betätigen. Nun klettern Sie mit Bob auf das transportbereite Fass, fliegen auf den Vorsprung neben dem Tor und drücken den Knopf.

Secret

TIPP: Wenn Sie auf den Kasten über den Walzen schießen, öffnet sich ein Secret.

Straßenkämpfe

Warten Sie erst einmal ab, bis eine der beiden Parteien



MUSKELN GEGEN ENGELSKRAFT Dieser nette junge Mann hat einen ausgeprägten Spieltrieb. Da er vornehmlich mit sehr zerbrechlichen Menschen spielt, sollte Bob schnell in Deckung gehen.

Allgemeine Tipps

Auch wenn es nicht die zehn Gebote sind, sollten Sie diese Tipps beherzigen.

Bei einer Körperübernahme ist es hilfreich, wenn beide Personen Rücken an Rücken stehen. So schlüpft Bob beim Austritt aus einem Körper gleich in den anderen.

Achten Sie immer genau darauf, welche Route die Wachen marschieren. So können Sie ausmachen, wann ein Gegner im toten Winkel steht.

Drücken Sie alle Schalter, die Sie nur finden können. Meist sind diese für den Fortgang des Spiels notwendig. Kein Schalter hat einen negativen Effekt (jedenfalls nicht für Sie).

Ein praktischer Weg, sich eines Körpers zu entledigen, ist, ihn einfach in einen Abgrund zu stürzen und ihn kurz nach dem Sprung zu verlassen.

Konfigurieren Sie Ihre Tasten so, dass Sie dicht beieinander liegen. In manchen Situationen ist nämlich ein schnelles Handeln lebenswichtig.

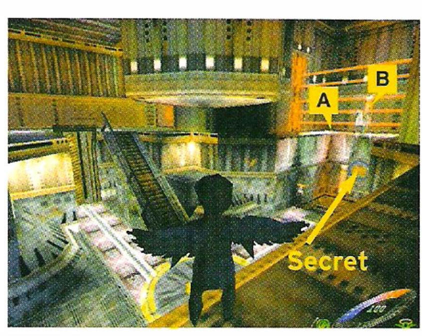
Häufig findet man, in Lagerhallen versteckt, nützliche Dinge auf Kisten. Dafür ist es aber erfahrungsgemäß nötig, einen Schalter zu betätigen, um dann auf höher gelegene Kisten zu gelangen.

Bei den Jump&Run-Szenarien sollten Sie vor und nach den Sprüngen abspeichern. So schützen Sie Ihre Tastatur vor Bissspuren aufgrund spontaner Wutattacken.

Arbeiter und Wissenschaftler dürfen keine Waffen tragen. Wenn Sie aber Granaten im Gepäck haben, wird sich niemand daran stören.

Erschießen Sie nicht alles, was sich bewegt, sonst kann es sein, dass Ihre Reise vor einer verschlossenen Tür endet.





KNIFFLIG Folgen Sie Weg A, um Schalter B zu erreichen. So werden Sie den Wissenschaftler los.

gewonnen hat. Gehen Sie danach nach rechts und benutzen Sie den Schalter hinter der Glasscheibe.

Wie öffnet sich die Tür hinter der Laserbarriere?

Daraufhin öffnet sich die Laserbarriere am Ende der Straße. Da Sie nun freie Bahn haben, gehen Sie die Treppe hinauf, klettern auf die Tonnen, zerschießen das Glas und springen durch das Fenster in den dahinter liegenden Raum. Schalten Sie den Lift an der Konsole ein und setzen Sie Ihren Weg fort. Im nächsten Raum sprengen Sie die Kiste, springen durch das Loch in der Wand und durch ein weiteres Gitter nach unten. Zerschießen Sie die Glasscheibe und gleiten Sie mit der Pak nach unten.

Duschender Commander!

Unten angekommen, sehen Sie einen duschenden Commander im Fenster. Durch das andere gelangen Sie hinein und übernehmen diese Dame. Gelingt Ihnen das nicht, dann haben Sie im Nebenraum noch drei weitere mögliche Wirtskörper zur Verfügung, da diese permanent auf einen im Raum hängenden Monitor starren. Weiter führt Sie Ihr Weg die rechte Treppe hinauf.

Ich stehe in einer Art Raumhafen und komme nicht weiter.

Aktivieren Sie hier mithilfe des Commanders den Geschützturm. Zerschießen Sie dann die Stützpfeiler der Plattformen auf der gegenüberliegenden Seite. Kurz darauf wird die Sperre deaktiviert.

Der Fahrstuhl ist stecken geblieben!

Beim stecken gebliebenen Fahrstuhl muss Bob durch den kleinen Spalt nach unten springen und sich den Körper eines Schweißers schnappen. Mit dessen Hilfe steigen Sie dann unter den Fahrstuhl und reparieren ihn. Wenn Sie endlich oben angekommen sind, gehen Sie nach links und kämpfen sich durch den Untergrund. An der Stelle, an der eine Laserbarriere den Weg blockiert, müssen Sie mit Bob einfach darunter hindurchkrabbeln.

Wie schalte ich den Strom wieder ein?

Mit dem Chot schalten Sie dann den Saft wieder ein.

Laufen Sie nun weiter geradeaus, bis Sie an eine Treppe gelangen. Unter dieser befindet sich ein unterirdischer Gang, der zum Versteck des Chot Behemoth führt.

Das Tor geht nur einen Spalt auf!

Wenn Sie mit dem Behemoth unterwegs sind, gelangen Sie nach einiger Zeit an ein Tor, welches sich nur einen Spalt öffnen lässt. Hier stellen Sie sich mit Bob unter die Tür, bis Sie die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich gelenkt haben. Dann gehen Sie ein Stück zurück und warten, bis die Wachen wieder vom Tor verschwinden. Da diese Ihnen jetzt den Rücken zuwenden, können Sie ohne Gefahr durch das Tor treten.

Wie komme ich in das Labor und was muss ich dort tun?

Zuerst müssen Sie in der Kanalisation den Strom für den Lift einschalten. Um dann den Lift zu erreichen, zerschießen Sie den Sicherungskasten hinter der Laserbarriere.

Im Labor angekommen, aktivieren Sie mithilfe der Konsole den Behemoth. Daraufhin gehen Sie zum großen Tor und öffnen es. Verlassen Sie den Körper des Wissenschaftlers und laufen Sie mit Bob unter die halb geöffnete Fahrstuhltür.

Wie bezwinge ich den Behemoth im Labor?

Wenn der Behemoth jetzt weggeht, können Sie Ihr Versteck verlassen und dem Behemoth in den Rücken fliegen. In seinem Körper gehen Sie zu dem zuvor verschlossenen Tor und entriegeln es.

WAREHOUSE

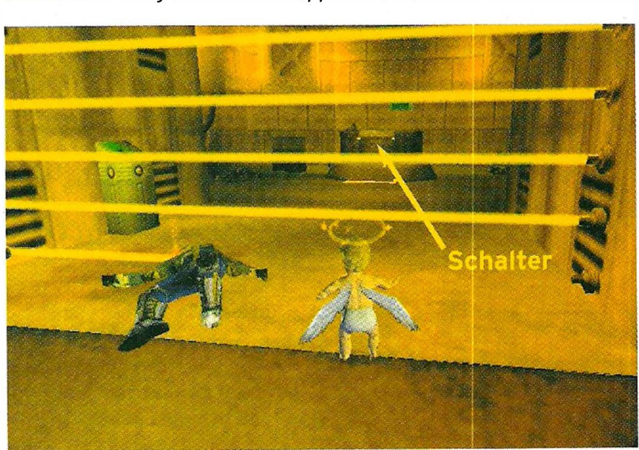
Wozu dient der Droide?

Fahren Sie mit den Fahrstühlen bis in die oberste Etage. Dort beginnen Sie damit, durch Knopfdruck den Droiden von einem Stockwerk in das andere zu schicken, bis er schließlich im Kellergeschoss angekommen ist. Aber Vorsicht, die Wachen sehen solche Aktionen nicht besonders gerne.

Der Strahlenkeller!

Im Strahlenkeller wird durch den Droiden der Reaktor überhitzt, woraufhin die verschlossene Tür am Anfang dieses Levels geöffnet wird.

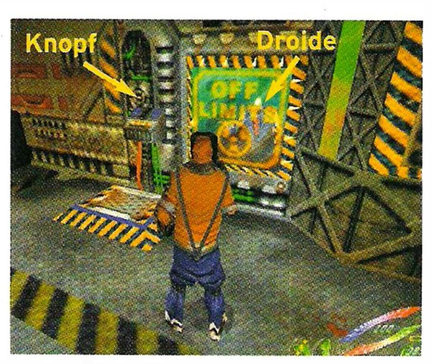
Im nächsten Abschnitt müssen Sie die Treppe hinaufgehen und den Raum betreten, in dem sich ein von zwei Cops bewachter Schalter befindet. Diesen müssen



KÖRPEREINSATZ GEFRAGT Dieser todesmutige Gesetzeshüter gibt für Sie den Weg zum Schalter frei. Hat hier jemand Menschenopfer gesagt?



STROMAUSFALL Schießen Sie auf den markierten Sicherungskasten, um die tödliche Laserbarriere überwinden zu können.



KLEINES HELFERLEIN Dieser putzige kleine Zeitgenosse hilft uns, den Reaktor zu überhitzen.

Sie betätigen, um den Weg zum Systemterminal freizugeben. An diesem muss im Körper eines Arbeiters das System neu konfiguriert werden.

Wie gelange ich über die Rohre?

Ist das erledigt, muss Bob erneut die Treppe hinauf, auf das Rohr springen und auf die gegenüberliegende Seite flattern. Wenn Sie den Rohren folgen, gelangen Sie an ein Tor, durch das es dann weitergeht.

WEAPONS FACTORY

Bei der Kanone springen Sie mit Bob nach unten und schalten die Energie für die Fahrstühle ein. Im Nebenraum stellen Sie sich an der Konsole einen Maser her. Mit dem guten Stück geht es dann in das Kellergeschoss.

Die Brücke ist weg - und nun?

An der heruntergelassenen Brücke legen Sie den Maser ab und springen zur Tür unter Ihnen. Dahinter müssen Sie erneut einen kleinen Hindernislauf absolvieren.

Die Straße ist voller Behemoths!

Am anderen Ende senken Sie die Brücke und laden den Maser auf. Verlassen Sie die Fabrik durch das Tor mit der Aufschrift „Exit" und fahren Sie mit dem Lift nach oben. Wenn auch dieser Schalter betätigt ist, können Sie mit dem Lift wieder herunterfahren.

Dort probieren Sie gleich einmal Ihr neues „Baby" an dem Behemoth aus.

Was bringt der Maser?

TIPP: Mit dem Maser können Sie auch durch Wände schießen. Wenn Sie mit einer einfachen Polizeieinheit unterwegs sind, sind Sie in der Lage, Ihre Gegner frühzeitig zu erkennen, bevor Sie selbst gesichtet werden.

WASTEPLANT

Wie komme ich auf das Fass mit dem atomaren Abfall?

Fahren Sie mit der Plattform nach unten und springen Sie in die erste Öffnung hinein.

Hinter dem ovalen Raum erblicken Sie ein Gefäß, welches atomaren Abfall transportiert. Wenn dieser an Ihnen vorbeifährt, warten Sie, bis er sich kopfüber dreht, und springen darauf.

Am Ende dieser Reise bringen Sie sich mit einem Sprung auf die nahe gelegene Plattform in Sicherheit. Verlassen Sie nun den Körper, um mit Bob den Gang entlangzufliegen und unter der Laserbarriere an dessen Ende zu landen.

Jetzt folgt wieder ein beliebter Jump&Run-Parcours. An dessen Ende erbeuten Sie einen Strahlentechniker und fahren mit dem Lift eine Etage höher. Hinter dem Truck befindet sich ein Commander, der nur darauf wartet, übernommen zu werden. Mit ihrer Hilfe gelingt es Ihnen dann, den Knopf zu drücken und mit dem Truck eine wilde Verfolgungsjagd durch die Stadt zu unternehmen, die im Rotlichtviertel ein jähes Ende nimmt.

REDLIGHT

Diese Straße ist eine Sackgasse. Wie geht es weiter?

Am Ende der Straße beseitigen Sie die beiden Wachen und fliegen dann auf den Vorsprung der gegenüberliegenden Seite. Dort treffen Sie auf ein Hindernis aus rotierenden Rohren. Hier muss Bob sich an dem Vorsprung hinablassen und unter den Rohren entlanghangeln.

Wie passiere ich heil die Straßensperre?

Am anderen Ende angekommen, führt Sie Ihr Weg über einige Treppen in den obersten Bereich dieses Abschnitts, in den Monitorraum. Dort bemächtigen Sie sich der schweren Polizeieinheit, deren Körper Ihnen unbeschadetes Geleit durch die Straßensperre garantiert.

Nachdem Sie die Sub Girls überwältigt haben, fahren Sie mit dem Lift auf die unterste Etage, auf der ein Schalter zu betätigen ist. Nun geht es erneut auf die oberste Etage. Klettern Sie auf die Brüstung und springen Sie auf den zuvor eingeschalteten Kolben, um nach ganz oben zu gelangen.

Ein Gitter versperrt meinen Weg. Wie öffne ich es?

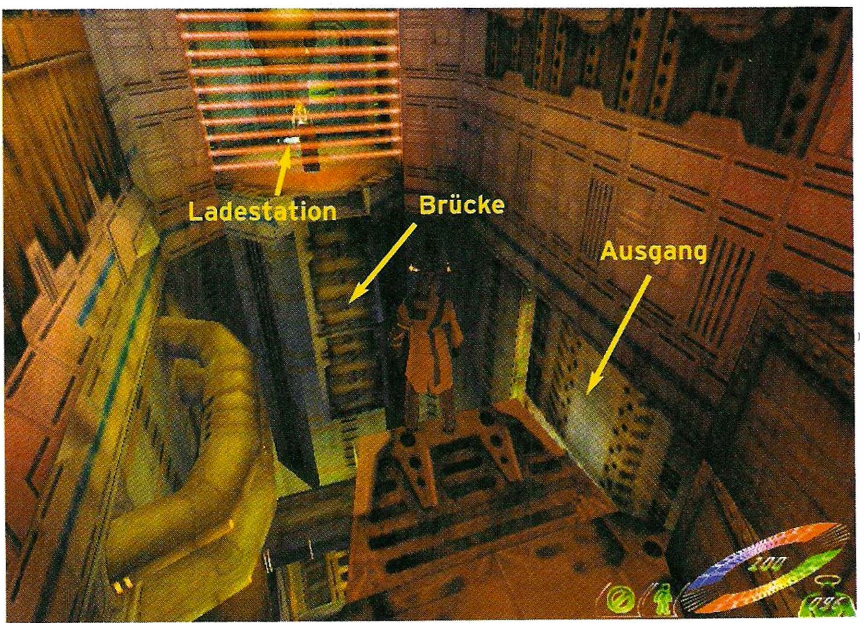
Dort können Sie mithilfe der Ratte durch die Kanalisation krabbeln und den Schalter hinter dem Gitter drücken. Bei Pimp Daddy angekommen, nehmen Sie sich die VIP-Karte aus dem Safe und benutzen die Konsole, welche den Privat-Fahrstuhl steuert.



CLUB PERIMETER

Die Tür vom Club ist verschlossen. Wie komme ich hinein?

Vor dem Eingang des Clubs angekommen, müssen Sie feststellen, dass Ihnen kein Einlass gewährt wird. Wäre ja auch zu einfach gewesen. Lassen Sie Pimp Daddy ein-



SACKGASSE Der Kittelträger hat zur Sicherheit schon einmal die Brücke heruntergelassen. Kümmern Sie sich nicht darum, sondern benutzen Sie die alternative Route durch das untere Tor.

fach stehen und springen Sie durch den zerbrochenen Zaun nach unten. Dort übernehmen Sie die Hülle eines Arbeiters, drücken den Knopf und fliegen zum nächsten Schalter.

Wo aktiviere ich die Ventilatoren?

Nach einigem Gehüpfe kommen Sie an eine Brücke, auf der ein Ordnungshüter steht. Also bringen Sie ihn unter Kontrolle und springen hinüber zur Glaskuppel. Wenn das Glas zerstört ist, drücken Sie den Schalter für die Ventilatoren und entkommen durch das Gitter im hinteren Teil des Raumes (auf die Kisten klettern und hochspringen). Am Ende dieser Hüpfpartie flattern Sie mit Bob auf den Fahrstuhl und fahren nach oben, um durch das zerbrochene Gitter zu fliegen.

Ich bin eingesperrt! Was jetzt?

Hier ist schnelles Handeln gefragt. Drücken Sie den Knopf, woraufhin der Raum etwas enger zu werden beginnt. Schlüpfen Sie in den Körper des Arbeiters und kriechen Sie zum Knopf. Wenn dieser gedrückt wurde, bewegt sich die Wand zu ihrem Ursprung zurück und nach erneutem Drücken geht die Tür auf.

CLUB KYD

Was muss ich denn im Club machen?

Wenn Sie dann endlich im Club angelangt sind, bahnen Sie sich Ihren Weg bis zur zweiten Etage und suchen dort den Eingang zum Tanzwettbewerb (Vorhang, auf dem ein DJ samt Plattenteller abgebildet ist).

Wenn Sie hier erfolgreich abgezappelt haben, wird Ihnen der Zutritt zum VIP-Bereich gewährt. Hier treffen Sie auf einen Commander, dessen Körper wir uns mal kurz ausborgen und in den Lift bewegen.

MILITARY ZONE

Ich kann keine Tür öffnen, ohne erschossen zu werden.

An dieser Stelle klappt das „Ich habe euch alle lieb"-Prinzip nicht.

Drücken Sie den Knopf für den Lift. Den nun aussteigenden Waffen-Commander können Sie hier prima gebrauchen. Mit dem Lift geht es hinauf zur Waffenkontrolle. Jetzt ist es an der Zeit, den Platz zu säubern. Vergessen Sie aber nicht, das zweite Geschütz zu zerstören, da dieses ebenfalls besetzt ist und unaufhaltsam auf Sie feuert. Nach dieser Aktion werden Sie bestimmt von niemandem mehr belästigt.

Was hat es mit dem Vogel auf sich?

Um in den Abflusskanal zu gelangen, ist es wieder nötig, in den Körper einer Ratte zu schlüpfen. Nach der ersten Linksabzweigung wartet schon ein Vogel darauf, Sie in sein Versteck zu bringen. Dort angekommen, überzeugen Sie den Wachmann, seinen Körper abzugeben, befreien einen der gepanzerten Behemoths, schalten den zweiten Wachmann aus und flattern dem Behemoth in den Rücken.

Wohin begebe ich mich jetzt?

Mit diesem robusten Gefährt begeben Sie sich auf die Straßen und säubern erneut die Gegend. Achten Sie aber besonders auf die Wachen mit der Maser-Kanone, da diese Ihnen einiges an Schaden zufügen können.

CRYO

Wie bekomme ich die Türen auf?

Hier befinden sich drei Konsolen. Benutzen Sie diese, um die darin gespeicherten Logbücher zu lesen. Wenn alle gelesen worden sind, öffnet sich die Tür des kleinen Raumes. Darin befindet sich die letzte Konsole, mit deren Hilfe sich das Tor mit dem Pentagramm öffnen lässt.

OUTPOST SATAN

Wie soll man denn alle vier Schalter überleben?

Das klappt am besten, wenn Sie zuerst in den Körper einer der Wachen schlüpfen und die zweite Wache erschießen. Danach geht es in den Körper eines Arbeiters, da nur dieser die Schalter umlegen kann. Vom zuvor erledigten Wachmann schnappen Sie sich die Schrotflinte und laufen die Schalter entgegengesetzt dem Uhrzeigersinn nacheinander ab. So können Sie die Gegner kurz nach ihrem Erscheinen umpusten, ohne dass diese sich wehren.

Wie gehe ich mit der Feuerwalze um?

Wenn Satan zwischendurch seine Feuerwalze über die Insel schickt, müssen Sie diese einfach überspringen. Das geht nicht in Bobs Gestalt.

Satan ist frei! Er ist aber immun gegen meine Waffen. Wie bezwinge ich ihn?

Jetzt, da Satan nicht mehr mit Plasma versorgt wird, will er Ihnen persönlich eins auf die Windel geben. Um dies zu verhindern, schlüpfen Sie in die umstehenden Personen und richten diese in seine Richtung aus. Wenn Sie aus einem „Körper" austreten, schießt ein Strahl auf Satan, der ihm Lebensenergie entzieht. Nutzen Sie die blauen Pfützen, um sich an einen anderen Ort zu teleportieren und so etwas Abstand zu bekommen. Wenn Sie dies acht Mal erfolgreich vollbracht haben, können Sie endlich den Abspann genießen.

Lars Theune



IN TEUFELS KÜCHE Um Satan von seinem Thron zu stürzen, müssen die Schalter (A) umgelegt werden. Die blauen Pfützen (B) dienen als Teleporter und aus den Öffnungen (C) erscheinen weitere Opfer.

Euro 2000

Wir zeigen Ihnen, wie Sie sich beim offiziellen EM-Spiel im Handumdrehen den Meisterschaftstitel holen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **EA Sports** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

Rechtzeitig zur EM dürfen Sie bei Euro 2000 Ihr Talent als Ballprofi unter Beweis stellen. Wir geben Ihnen allgemeine Tipps an die Hand, wie Sie sie das Leder kicken müssen, um sich den Meisterschaftstitel zu holen.

Wie spiele ich den „tödlichen" Pass?

Der Anspielradar – bereits bekannt aus *FIFA 2000* – zeigt die Farben einer Ampel. Zeigt er Rot an, wird ein direktes Abspiel definitiv nicht zum eigenen Mann kommen, bei Gelb stehen die Chancen zumindest 50:50, während Grün todsicher ist. Trotzdem können Sie auch bei Rot noch einen Pass spielen, oftmals sogar den berühmten tödlichen. Drücken Sie dann aber statt der Pass-Taste (B auf dem SideWinder Pad) die Taste, die Ihrem Mitspieler in den Lauf passt (X auf dem SideWinder). Durch einen Pass in den Lauf kann sich Ihr Spieler vom Gegner lösen und kommt dadurch in gute Schusspositionen.

Zudem kann die X-Taste besonders gut zum Doppelpass-Spiel benutzt werden.

Standardsituationen: Welche Taktik ist bei Ecken von Erfolg gekrönt?

Auch diesmal haben Sie pro Standardsituation wieder drei Strategien, die Ihre Mitspieler auf unterschiedliche Laufwege schicken. Bei Ecken (egal, ob von rechts oder links) haben Sie mit Strategie 2 gute Chancen auf eine torgefährliche Situation. Spielen Sie dafür den Spieler C an und lassen ihn mit dem Kopf zum Ball gehen. Auch Standardsituation 3 hat eine gute Variante parat: Versuchen Sie Spieler Y per Kopf ins Spiel zu bringen.

Muss ich eine der drei Strategien bei Ecken anwenden, um Erfolg zu haben?

Nicht unbedingt. Gegen den Computer sind die Strategien durchaus eine gute Alternative, doch gegen einen menschlichen Mitspieler sind sie oftmals nutzlos, da der Gegner diese Strategien sicher ebenfalls aus dem Effeff kennt. Versuchen Sie stattdessen, einen Spieler auf den kurzen Pfosten anzuspielen. Dies ist immer noch die Erfolg versprechendste Variation eines Eckballs. Gefährlich sind auch Bälle, die mit Effet direkt aufs Tor geschossen werden. Oft ist ein Abpraller des Torhüters eine Chance für Ihre Stürmer, durch Nachsetzen zum Erfolg zu kommen.

Welche Strategie soll ich bei Freistößen anwenden?

Auch bei *Euro 2000* ist es äußerst schwierig, mit einem direkten Schuss ins Gehäuse zu treffen. Deshalb sollten Sie auf eine der mitgelieferten Strategien vertrauen. Bei Freistößen rechts oder links vorm Tor bringt Sie Strategie 1 in eine gute Position zum Einköpfen. Spielen Sie auf Spieler C und flanken Sie ihm so in den Lauf, dass dieser kurz vor dem Fünf-Meter-Raum zu einem Kopfball ansetzen kann. Dies funktioniert sowohl bei Freistößen von links als auch von rechts – es sei denn, die Freistöße müssen neben dem Strafraum ausgeführt werden. Haben Sie sich in einer solchen Flügelposition den Ball zum Freistoß hingelegt, sollten Sie einmal Standardsituation 2 probieren. Spielen Sie auf Spieler Y, der sich beim Anspiel am Elfmeterpunkt befinden muss. Wird der Freistoß aus einer Position gerade vor dem Tor (am Strafraumkreis) ausgeführt, ist Standardsituation 3 die ideale. Spielen Sie hierbei Spieler C an.

Wie schieße ich sichere Elfmeter?

Elfmeter sind natürlich immer auch ein wenig Glückssache, doch es gibt einen einfachen Trick, der fast immer funktioniert. Wechseln Sie per

Die besten Tipps

Mit unseren Grundlagentipps werden Sie rasch zum Euro-2000-Profi!

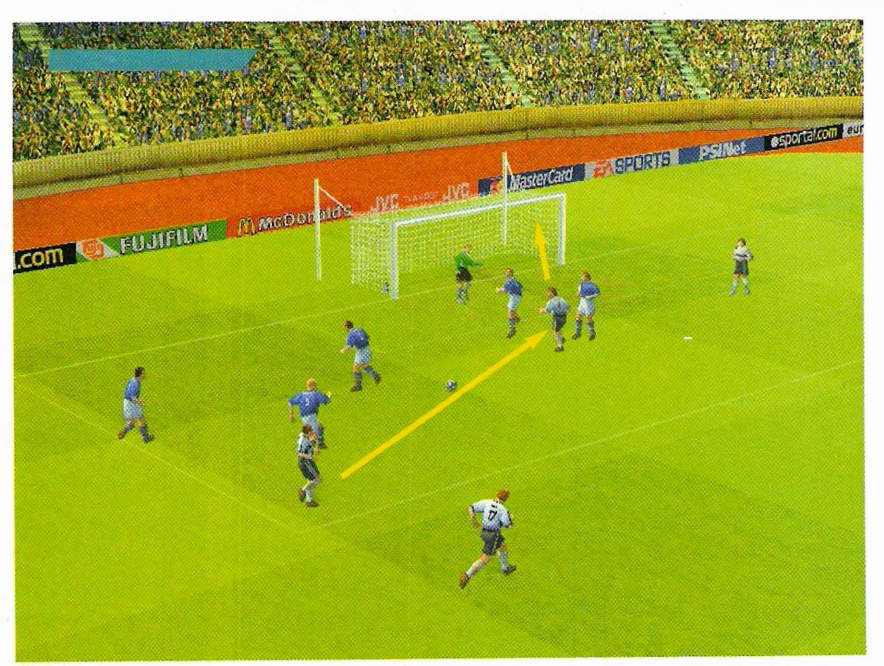
Spielen Sie oft über die Außenpositionen. Dafür ist ein 4-3-3-System unerlässlich.

Stürmen Sie niemals aus Ihrer Abwehr mit der Abseitsfallentaste, wenn der Gegner schon in Strafraumnähe ist.

Üben Sie die vielen Spezialbewegungen ausgiebig, bevor Sie sie im Spiel ausprobieren.

Erlernen Sie die Laufwege Ihrer Spieler bei den Standardsituationen im Training.

Vor einer EM-Begegnung sollten Sie ein kleines Trainingsspiel absolvieren, denn Ihr B-Team imitiert dabei die Spielweise des nächsten Gegners.



DURCH DIE MITTE Durch die X-Taste kann man Pässe in den Lauf eines Kickers spielen. So sind auch eigentlich scheinbar unmögliche Pässe möglich, selbst wenn das Anspielradar rot anzeigt.

Knopfdruck (A) die Anlaufrichtung Ihres Spielers. Ist er auf die andere Seite rübergelaufen, wechseln Sie sofort zurück und schießen bei einem Rechtsfüßer in die rechte und bei einem Linksfüßer in die linke Ecke.

Habe ich mit der 4-3-3-Taktik gute Chancen?

Offensive ist Trumpf bei *Euro 2000*. Ein offensives 4-3-3 ist allen anderen Taktiken vorzuziehen. Je mehr Sie im gegnerischen Strafraum „herumkicken", desto weniger Gefahr besteht für Ihr eigenes Tor. Stellen Sie Ihr Team weit nach vorn und lassen Sie Kurzpässe spielen, wenn Sie mit einer starken Nation wie Frankreich oder England (sogar Deutschland zählt dazu) antreten. Wenn Sie ein Herz für schwächere Mannschaften wie Irland haben, sollten Sie häufiger mit langen Pässen operieren. Dadurch fallen spielerische Fehler einzelner Spieler nicht so sehr ins Gewicht. Spielen Sie mit Raumdeckung.

Was bringt mir eine 5-4-1-Aufstellung?

Mit der 5-4-1-Taktik können Sie „mauern". Im Falle einer Führung ergeben sich daraus mitunter gute Konterchancen. Stellen Sie Ihre Mannschaft in der eigenen Hälfte nicht zu weit zurück, sondern aktivieren Sie eine mittlere Raumeinstellung. Der einzige Stürmer muss ebenso schnell sein wie die beiden Außenverteidiger. Stellen Sie im Strategiemenü „Konter" ein und spielen Sie mit langen Bällen sowie Raumdeckung.

Was ist mit der 3-3-4-Formation?

Als dritte Taktik empfiehlt sich eine 3-3-4-Taktik, um im Falle eines Rückstandes viel Druck auf den Gegner ausüben zu können.

Wie entsteht das „typische" Euro-2000-Tor?

Früher war es sehr einfach: Flügellauf eines schnellen Stürmers, die Torauslinie entlang und am 16-Meter-Raum eine hohe Flanke nach innen schlagen. Der dort postierte Mittelstürmer war fast immer in der Lage, den Ball zu verwerten. Dies ist bei *Euro 2000* nicht mehr ganz so leicht, trotzdem entstehen genau so die typischen Tore. Die Wahrscheinlichkeit beträgt jetzt zwar nur noch rund 60 Prozent, doch das reicht mit ein wenig Übung immer noch aus, um den Computer zu schlagen.

Abseitsfalle oder aggressives Angreifen – was ist die beste Abwehrtaktik?

Durch das aggressive Angreifen, bei dem zwei Ihrer Spieler sich auf den ballführenden Gegner „stürzen", werden Räume für den Gegner frei. Auf diese Weise kann ein gefährlicher Pass zu einem freistehenden Stürmer entstehen. Die Abseitsfalle ist deshalb zumindest dann effektiver, wenn der Angriff noch im Entstehen ist. Lassen Sie Ihr Team bei Angriffen der Gegner, die noch vor der Mittellinie beginnen, „herauslaufen", indem Sie die „Abseitstaste" drücken. Das provoziert übrigens Alleingänge eines Gegners! Laufen Sie deshalb nie heraus, wenn weniger als zwei eigene Spieler in der Lage sind, einen Alleingänger abzufangen. Befindet sich der Angriff schon in der Nähe des Strafraums, ist die Abseitsfalle sinnlos und gefährlich. Dann sollten Sie besser mit zwei Spielern auf den Ball stürmen.



IMMER SCHÖN TRAINIEREN Prägen Sie sich vor allem bei Ecken die Laufwege der Spieler ein.



KUNG-FU-FIGHTING Die Spezialbewegungen lassen sich erstklassig im Trainingsmodus erlernen.

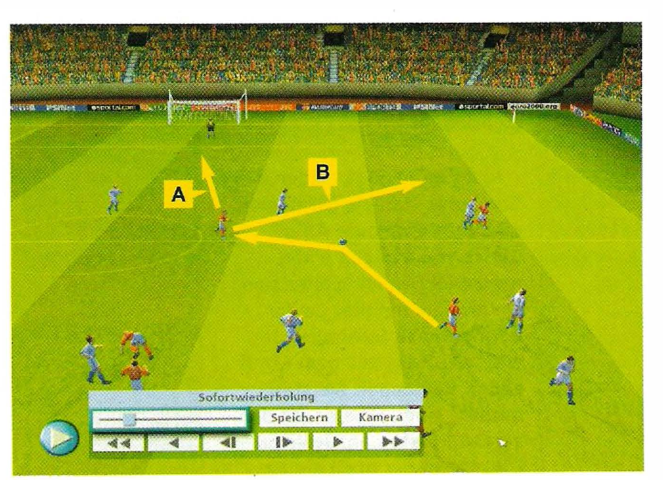
Abwurf oder langer Abstoß – was ist sinnvoller?

Das kommt auf die Spielsituation an. Stehen Sie schwer unter Druck oder wollen Sie ein Ergebnis „halten", entlastet ein weiterer Abstoß Ihre Abwehr ungemein. Wollen Sie jedoch das Spiel machen, ist es sinnvoller, den Goalie den Ball herunterfallen zu lassen und per Kurzpass das Spiel aufzubauen. Übrigens ist es immer noch möglich, mit dem Torwart den Ball sehr lange am Fuß zu halten, ohne dass der Gegner angreift. Ein Deutschland-Österreich-Geschiebe ist weiterhin eine – wenn auch unschöne – Variante, einen Vorsprung über die Zeit zu bringen.

Thorsten Seiffert



ALTER HUT Immer noch die beste Möglichkeit, ein Tor zu erzielen: Laufen Sie nach innen und flanken Sie von dort aus scharf und flach.



ZWEI MÖGLICHKEITEN, VORZUSTÜRMEN Entweder machen Sie einen Alleingang mit dem Mittelstürmer (A) oder Sie spielen über die Flügel (B).

Star Trek Armada

Wer die Vorherrschaft im Star Trek Universum übernimmt, bestimmt ganz allein Ihr strategisches Geschick.

FAKTEN ■ ENTWICKLER Activision Studios ■ VERTRIEB Activision ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 12 Jahren

Ob als Sternenflotten-Captain oder Anführer der Klingonen, mit unseren Tipps zu Star Trek Armada werden Sie im Handumdrehen zum Sieger.

Allgemeine Spieletipps

Wie starte ich am besten eine Mission?

Als Erstes sollten Sie eines Ihrer Konstruktionsschiffe zu einem Dilithium-Mond schicken und eine Raffinerie aufbauen. Sollte ein weiterer Mond in der Nähe sein, dann konstruieren Sie dort eine weitere Raffinerie. Sobald die erste Raffinerie fertig ist, können Sie in der Sternenbasis zwei Dilithium-Frachter in Auftrag geben. Dadurch erhalten Sie einen konstanten Dilithium-Fluss.

Das Dilithium fließt, wie geht es jetzt weiter?

Eines der Konstruktionsschiffe baut eine Werft, sobald genügend Ressourcen vorhanden sind. Währenddessen kann das andere ein wenig die Umgebung erkunden.

Wozu dient das Transwarp-Tor der Borg?

Das Transwarp-Tor erlaubt es den Borg, ein Tor zu einem beliebigen Punkt auf der Karte für einen bestimmten Zeitraum zu öffnen. Schiffe, die durch das Tor fliegen, kommen ohne Zeitverlust an.

Wie kann ich die Transwarp-Tore der Borg für mich nutzen?

Die Transwarp-Tore sind keine Einbahnstraßen. Wenn Sie sehen, dass sich ein Tor öffnet, schicken Sie alle Schiffe in Reichweite hindurch. Auf diese Weise können Sie auf der anderen Seite einen Überraschungsangriff starten. Sind Sie selber ein Borg, sollten Sie stets Transwarp-Tore erstellen. Damit können Sie sehr einfach eine Flotte in irgendeinen Teil der Galaxie schicken, dort ein Schiff zerstören und schnell wieder verschwinden. Achten Sie hierbei aber darauf, dass Ihnen niemand folgt.

Hat die Föderation auch eine Superwaffe?

Ja, die Temporal Research Facility erzeugt eine Zeitverzerrung, die alle gegnerischen Schiffe in ihrem Umkreis vorübergehend einfriert. Mithilfe der Zeitverzerrung können Sie hervorragend die Zeit anhalten und beispielsweise alle Dilithium-Monde des Gegners zerstören, so dass er keinen Vorrat an dem lebenswichtigen Elixier mehr hat. Das bringt Ihnen große strategische Vorteile.

Was kann ich gegen die Zeitverzerrung tun?

Konzentrieren Sie die Mehrheit Ihrer Schiffe niemals auf einen Punkt. Greifen Sie außerdem von verschiedenen Seiten an, so dass nicht alle Ihre Angreifer von der Zeitverzerrung in Mitleidenschaft gezogen werden.

Was ist die stärkste Waffe der Klingonen?

Ganz klar die Shockwave-Technik. Damit kann man eine Energiewelle aussenden, die in einem großen Umkreis nahezu alles zerstört. Die Shockwave-Technik ist auf den Schiffen der Jach'Eng-Klasse beheimatet. Wenn Sie diese Technik nutzen wollen, müssen Sie gut planen und vorsichtig sein: Einerseits ist

Grundlagen

Wer ein guter Stratege werden will, kommt um einige Regeln nicht herum.

Überstürzen Sie nichts! Bauen Sie erst einmal in Ruhe Dilithium ab, bevor Sie in eine Schlacht ziehen.

Konzentrieren Sie Ihre Flotte nie an einem einzigen Punkt, sondern lassen Sie die Schiffe von verschiedenen Seiten aus angreifen.

Platzieren Sie vor wichtigen Schiffen einige Frachter und kleinere Schiffe, die zur Not für das große Schiff geopfert werden können.

Forschen Sie intensiv, denn nur so kommen Sie an die wichtigen Erfindungen. Mit dem Tachyonen-Erkennungs-Raster können Sie zum Beispiel getarnte Schiffe entdecken.

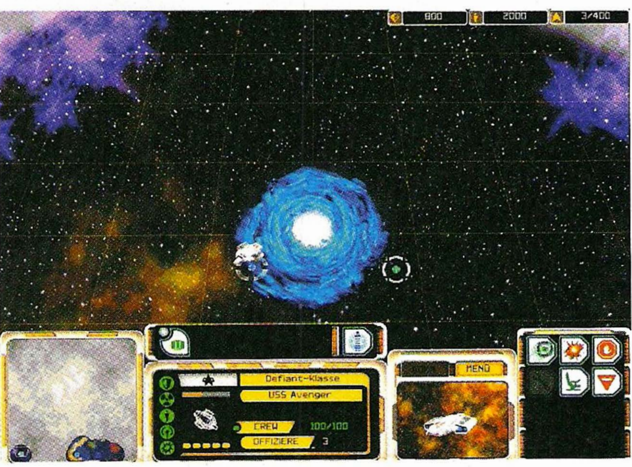
Decken Sie so schnell wie möglich alle unbekannten Zonen der Karte auf. Schicken Sie immer gleich am Anfang Scouts und Spione auf die Reise.

Bauen Sie Ihre Flotten immer so auf, dass sie aus mehreren verschiedenen Schiffsklassen bestehen.

Reparieren Sie immer alle Schiffe, da jedes zusätzliche Schiff ein Gewinn ist. Reparieren Sie auch übernommene Schiffsklassen.



ASSIMILATION UNERWÜNSCHT Töten Sie das Muttertier in der dritten Borgmission mit dem Borg Diamond Ultritium Burst oder mit 20 Würfeln.



ICH GEH INS LICHT Die Wurmlöcher bieten erstklassige Möglichkeiten, sich schnell aus einem Kampfgebiet zurückzuziehen.



SIEG DURCH TECHNIK Die Enterprise kann auf den Corbomit-Reflektor setzen. Damit können Sie gegnerischen Beschuss zurücklenken. Dies ist bei schweren Kämpfen von Vorteil.

der Dilithium-Verbrauch immens hoch, andererseits sollten Sie sich hüten, diese mächtige Waffe innerhalb der eigenen Reihen anzuwenden.

Wie vermeide ich, dass meine Flotte vernichtet wird?

Sie dürfen niemals zu viele Teile Ihrer Flotte an einem Fleck im Weltraum postieren, denn die Klingonen können per Subraumwelle große Teile eines Sektors in kürzester Zeit komplett auslöschen. Stellen Sie darum immer ein Konstruktionsschiff außerhalb eines Brennpunktes auf. Auf diese Weise können Sie im Notfall schnell eine neue Basis errichten, wenn die alte zerstört wird.

Sollte ich alte Stationen annektieren und reparieren?

Ja. Reparieren Sie alles, was Ihnen in die Finger kommt. Vor allem verlassene Minenstationen sind recht hilfreich. Auch Sternenbasen sollten stets wiederhergestellt werden, vor allem, wenn Sie sich über die Karte ausbreiten. Sternenbasen können Angriffe leichter abwehren. Wenn das Gebiet gesäubert ist, können Sie die Basis wieder stilllegen. Dadurch sparen Sie Dilithium ein.

Was mache ich mit verlassenen Schiffe?

Auch alte oder angeschlagene Schiffe sind es wert, repariert zu werden. Wenn Ihnen das nötige Kleingeld dazu fehlt, finden diese Schiffe vor allem als fliegende Minen Verwendung. Aktivieren Sie die Selbstzerstörungs-Sequenz in der Nähe von schwer beschädigten Würfeln oder Stationen. Achtung: Zerstören Sie eigene Schiffe aber nur dann, wenn sie wirklich stark beschädigt sind.

Der Phoenix-Raumkreuzer wird so leicht zerstört ...

Schicken Sie dem Phoenix-Kreuzer immer einige Frachter als Bodyguards voraus. Wenn es zum Kampf kommt, nehmen die Frachter den Hauptangriff entgegen, während der Phoenix sich hinter die feindlichen Linien schleichen kann. Die Frachter werden dafür natürlich geopfert.

Wie kann ich die Nebel nutzen?

Unterschätzen Sie die Bedeutung der Nebel nicht. Vor allem in Multiplayer-Spielen können sie Ihnen einen unschätzbaren Vorteil verschaffen. So verringert ein ceruleanischer Nebel (hellblau) zwar die Schildleistungen, deaktiviert aber die Fähigkeiten aller Spezialwaffen. Wenn Ihnen also ein Schiff mit starken Spezialwaffen folgt, dann fliegen Sie einfach in den Nebel. Dort sind die Waffen nichts mehr wert. Außerdem deaktiviert dieser Nebel die Tarnung der Klingonen und Romulaner.

Ich muss mein Schiff so schnell wie möglich reparieren!

Suchen Sie nach einem metrionischen Gasnebel (dunkelgrün). Er erhöht die Reparaturwerte und auch das Wiederaufladen der Schilde geht schneller vonstatten.

Wie hole ich ein schnelleres Schiff ein?

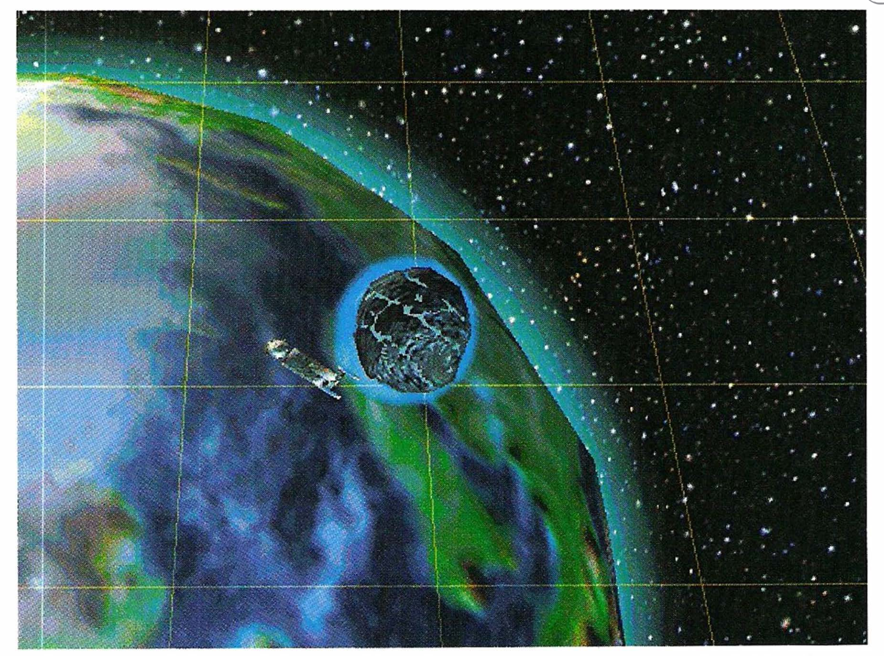
Versuchen Sie, schnellere Gegner in einen rötlichen Mutara-Nebel zu locken. Dort werden die Schiffe wesentlich langsamer. Außerdem werden die Schilde deaktiviert.

Welche Schiffe sollten die Spitze bilden?

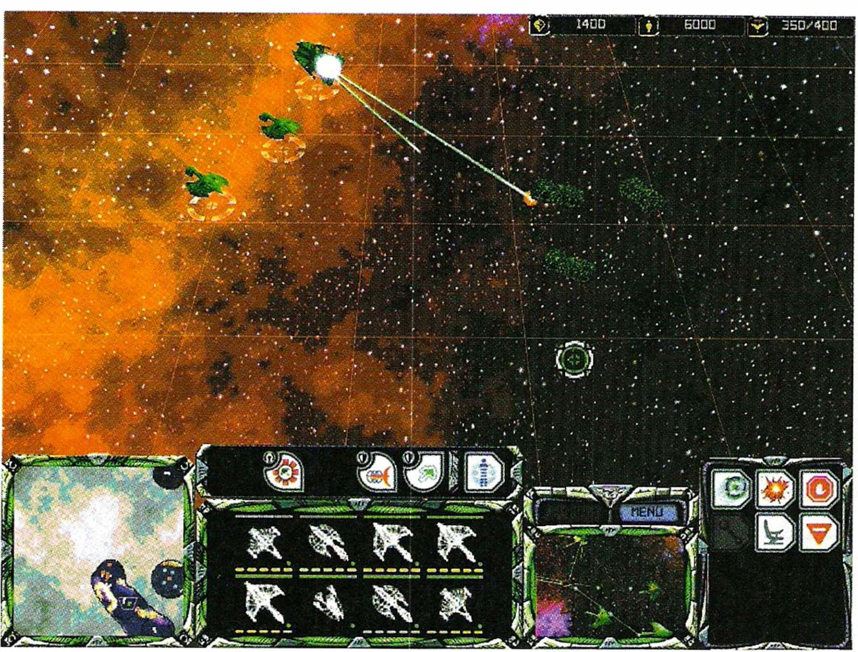
Lassen Sie Zerstörer und Scouts auf keinen Fall voranfliegen, denn sie haben die schwächeren Schilde. Da nützt auch Schnelligkeit wenig. Schicken Sie stets Kreuzer vor – und dann erst die Zerstörer.

Wie verhindere ich eine Assimilation der Borg?

Bauen Sie eine Barriere aus Waffenplattformen um ihr Territorium herum auf (ru-



IN FAHLEM MONDLICHT Die Dilithium-Monde dienen zur Beschaffung von Ressourcen. An einem Mond sollten immer maximal zwei Transporter arbeiten, um Dilithium abzutragen.



FÜR DAS ROMULANISCHE REICH Achten Sie darauf, dass sich nicht alle Schiffe auf ein Ziel konzentrieren. So haben Sie bei einem Shockwave-Angriff der Klingonen immer noch Reserven.

hig auch in Zweierreihen). Der Vorteil: Die Waffenplattformen können nicht assimiliert werden.

Kann ich getarnte Schiffe entdecken?

Wenn Sie gegen Klingonen und Romulaner kämpfen, versuchen diese, ihre Schiffe mittels Tarnvorrichtung zu verhüllen. Erforschen Sie daher so früh wie möglich das Tachyonen-Erkennungs-Raster. Es rüstet die Venture-Klasse und Ihre Sensoren auf, wodurch die Tarnvorrichtungen nutzlos werden.

Welche Vorteile haben Schiffe der Defiant- oder Venture-Klasse?

Die früh zur Verfügung stehenden Schiffe, wie die Defiant und die Venture, können im Kampf gegen Borgwürfel oder romulanische Warbirds kaum bestehen. Trotzdem sollten Sie diese Schiffe nicht unterschätzen. Die Venture-Klasse beispielsweise ist ein exzellentes Scout-Schiff. Erforschen Sie damit unbekannte Ecken der Karte. Die Defiant-Klasse hat sogar einige spezielle Eigenschaften, die sowohl zu Beginn als auch später im Spiel sehr nützlich sein können. Wenn Sie zum Beispiel die Antimaterie-Minen der Defiant-Klasse erforschen, können Sie zusätzlichen Schutz rund um Ihre Basis installieren. Die Minen funktionieren auch in Kämpfen besonders gut, wenn Sie es schaffen, sie in einem Angriffsschwarm abzuladen. Fliegen Sie dazu mit der Defiant-Klasse nahe an die großen Raumschiffe Ihrer Gegner heran und entladen Sie dort die Minen.

Mit welchen Föderationsschiffen stocke ich die Crew auf?

Auch hier ist die Defiant-Klasse wieder geeignet. Sie bringt neue Crewmitglieder auf Schiffe der Souvereign- oder der Nebula-Klasse. Achten Sie während des Kampfes stets darauf, wie viele Crewmitglieder noch an Bord der wichtigen Schiffe sind. Wenn der Crew-Level in beängstigende Tiefen fällt, müssen Sie einen Massentransport von einer Defiant-Gruppe losschicken. Auf diese Weise können Sie die wichtigen Schiffe vor Zerstörung oder Übernahme retten.

Wie bekämpfe ich die Borg, wenn ich für die Föderation spiele?

Wenn man mit der Föderation gegen die Borg kämpft, sollte man einige Staffeln mit mehreren Steamrunner-Schiffen bauen. Sie können die Borgwürfel zerstören, bevor sie zu großen Schaden anrichten. Tipp: Souvereigns mit Corbomit-Reflektoren eignen sich für den Nahkampf gegen Borgwürfel hervorragend.

Wie übernehme ich als Klingone ein Schiff mit dem Commando-Team?

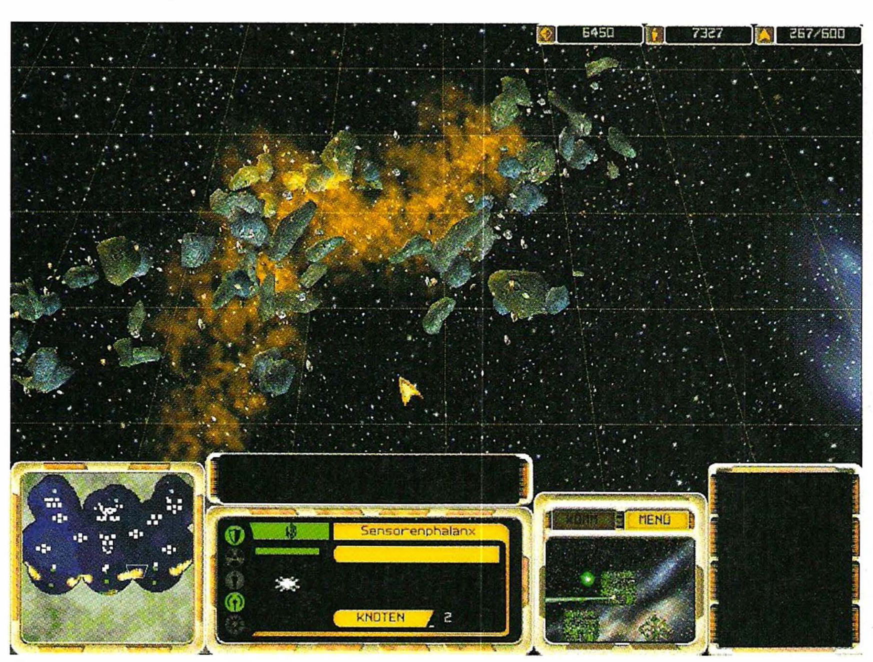
Haben Sie schon einmal daran gedacht, dass die Commando-Teams erstklassig dafür geeignet sind, die Crewanzahl auf null fallen zu lassen, jedoch nicht gegen normale Schiffschilde einsetzbar sind? Bevor Sie ein Commando-Team auf ein Schiff schicken, müssen Sie immer auf konventionelle Art und Weise (Laserbeschuss) die Laser vernichten.

Welchen Nutzen hat der romulanische Spion?

Mit dem Spion können Sie sich an Bord des Gegners hinüberbeamen und seine Verteidigung ausspionieren. Sie sollten den Spion jedoch nur zu Beginn eines Spiels einsetzen, da später durch die Erforschung des Tachyonen-Erkennungs-Rasters diese Einheit relativ leicht entdeckt werden kann.



SCHADENSBERICHT Reparieren Sie immer alle Schiffe, die Ihnen in die Finger kommen, denn im späteren Kampfverlauf ist jedes zusätzliche Schiff ein echter Vorteil.



KEINE ANGST VOR GROSSEN STEINEN Wenn Sie auf der Flucht sind, können Sie die Asteroidenschwärme dazu nutzen, dem Gegner ein Schnippchen zu schlagen. Fliegen Sie zwischen die Trümmer.

Als Borg habe ich ein Schiff assimiliert, doch es wird ständig vom Gegner zerstört. Warum?

Wahrscheinlich lassen Sie das Schiff zu lange an der Front stehen. Sobald Sie ein gegnerisches Raumschiff assimiliert haben, sollten Sie dieses zu einer Ihrer Schiffswerften bringen. Dort muss es repariert und mit einer neuen Crew ausgestattet werden. Denn sonst kann schon eine einzige Waffe die kleine Drohnen-Einheit an Bord des übernommenen Raumflitzers wieder aus dem Weg räumen.

Wie kann ich am schnellsten mein assimiliertes Schiff reparieren?

Wenn Sie mit einem assimilierten Schiff auf dem Rükkweg sind und dabei angegriffen werden, sollten Sie Crewmitglieder von einem anderen Schiff hinübertransferieren. Beachten Sie jedoch, dass dies die anderen Schiffe schwächt. Suchen Sie nach Minenstationen, Frachtern und Konstruktionsschiffen des Gegners und assimilieren Sie diese. Auf diese Weise können Sie nach und nach mit ihnen Schiffswerften und wertvolle Spezialwaffen bauen.

Tipps zu einzelnen Missionen:

Wie entkomme ich den Klingonen in der dritten Föderations-mission Vendetta?

Nachdem die ersten beiden Föderations-Missionen eine Art Einführung ins Spiel darstellen, wird es in Mission 3 schon etwas schwerer. Sie müssen von Wurmloch zu Wurmloch rasen und sich dabei der Klingonen entledigen. Versuchen Sie, nach dem ersten Wurmloch eines der Asteroidenfelder zwischen sich und den Warbird zu bekommen. Das hält ihn erst einmal auf. Achten Sie auf die tückischen Nebel, die Ihre Fahrt verlangsamen und Ihre Schilde schwächen. Das kann tödlich sein.

Wo finde ich die Borg-Basis in der vierten Föderationsmission Dunkle Omen?

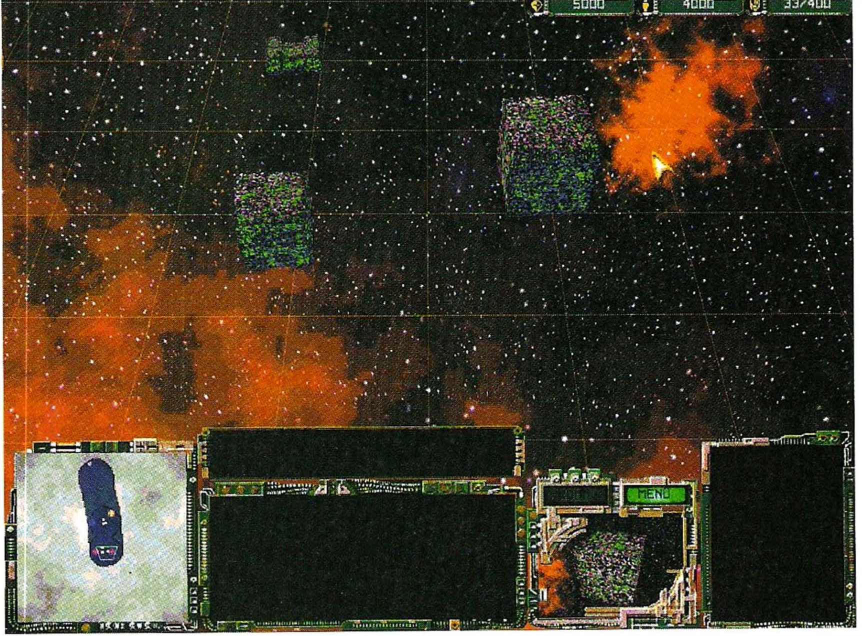
Die Basis liegt am südlichen Rand der Karte. Greifen Sie die Basis nicht sofort an, sondern konzentrieren Sie sich mit Ihren Defiant- und Akira-Schiffen auf gegnerische Schiffe und Waffenplattformen. Benutzen Sie dazu die Spezialwaffen. Suchen Sie den gesamten südlichen Bereich nach verbleibenden Schiffen ab, denn die Mission ist erst beendet, wenn alle Borg vernichtet sind.

Mit dem Bird of Prey habe ich in der ersten Klingonen-Mission keine Chance gegen die Borg!

Bauen Sie eine Schiffswerft und dann sofort ein klingonisches Waffenzentrum. Erst dann dürfen Sie Vor'Cha- und SuQ'Jagh-Schiffe konstruieren. Diese Schiffe benötigen Sie, um gegen die Borg zu bestehen. Wenn die Borg Angreifer schicken, konzentrieren Sie Ihr Feuer vor allem auf die Würfel. Beachten Sie, dass Sie im Verlauf der Mission alle schwer beschädigten Raumkreuzer zurükkschicken müssen, um sie reparieren zu lassen.

Wie bringe ich die Avenger in der zweiten Klingonen-Mission zum Wurmloch?

Schicken Sie Ihre Schiffe in den südlichen Bereich der Minikarte. Säubern Sie die Region von Gegnern, bevor die Avenger die Route fliegen kann. Sie müssen sich beeilen und die Avenger frühzeitig losschicken, denn eine Gruppe gegnerischer Bird of Prey-Schiffe rückt sehr bald an, um Ihre Pläne zu durchkreuzen. Wenn Sie im Verlauf der Mission zum Wurmloch geschickt werden, sollten Sie keines Ihrer Schiffe zurükklassen. Postieren Sie sie stattdessen alle vor der Avenger, um sie zu schützen.



WO IST DER NEBELSCHEINWERFER? Nutzen Sie die Nebel aus. In einem rötlichen Nebel wird die Geschwindigkeit der durchfliegenden Raumschiffe verringert und deren Schilde deaktiviert.



DURCHGESCHLÜPFT Durch die Transwarp-Tore der Borg können Sie, wie bei den Wurmlöchern, zur Not entkommen, wenn die Schiffe herausfliegen.



KEINER SIEHT MICH Benutzen Sie die Tarnvorrichtungen der Klingonen und Romulaner, um so lange wie möglich unerkannt zu bleiben.

Wie kann ich meinen Dilithium-Vorrat in der dritten Klingonen-Mission aufstocken?

Im Norden des ersten Dilithium-Mondes befindet sich ein violetter Mond, der unendlichen Vorrat an Dilithium bietet. Wenn Sie ihn einnehmen wollen, müssen Sie sich auf einen harten Kampf einstellen. Sobald er Ihnen gehört, sollten Sie Schiffe zwischen den Monden patrouillieren lassen. Bauen Sie einige Waffenplattformen um Ihre Basis, damit Sie keine Schiffe zurücklassen müssen. Errichten Sie eine weitere Minenstation zwischen den beiden Monden. Besetzen Sie diese Station immer mit viel Persona: Toral schickt Commando-Teams, um sie zu übernehmen.

Was ist der beste Weg, um in der vierten Klingonen-Mission zur Basis zu gelangen?

Aus dem Hinterhalt können Sie ohne große Verluste in die Basis eindringen. Benutzen Sie dafür das Wurmloch, das südöstlich des violetten Dilithium-Mondes liegt. Es befindet sich zwar in einem gefährlichen roten Nebel, ermöglicht Ihnen aber den unbemerkten Zugang zur Basis durch die Hintertür.

Soll ich in der ersten Romulaner-Mission das Gefängnis sofort angreifen?

Nein. Viel besser ist es, zuvor alle Disruptor-Plattformen im Süden anzugreifen. Dies alarmiert die Klingonen. Vernichten Sie diese, denn das wird Ihnen später noch einen Vorteil verschaffen.

Soll ich mich in der zweiten Romulaner-Mission auf den Deal mit den Ferengi einlassen?

Nein. Es ist nämlich relativ einfach, die Ferengi-Basis im Westen auszuschalten. Einige Warbirds reichen aus, um die Schiffswerft, die Minenstation und die Geschütztürme zu vernichten. Wenn Sie dies geschafft haben, können Sie damit beginnen, den Dilithium-Mond auszubeuten.

HIER KOMMT KEINER MEHR DURCH Das Transwarp-Tor zu besetzen (Omega-Mission 2), ist nur die halbe Miete. Danach müssen Sie es mindestens zehn Minuten intakt halten.

Welchen Weg soll ich in der dritten Romulaner-Mission nehmen, um zu Jal Par zu gelangen?

Auf dem direkten Weg blockieren Asteroidenfelder, Nebel und andere Anomalien Ihre Reise. Fliegen Sie deshalb westwärts durch die kleinen Streifen: Sie sind ohne Probleme passierbar. Im späteren Verlauf der Mission können Sie durch ein instabiles Wurmloch hinter die klingonischen Patrouillen gelangen. Einfacher und sicherer ist aber der Weg durch den unbekannten Raum. Die Patrouillen zu besiegen, sollte kein Problem sein.

Muss ich in der vierten Romulaner-Mission die Jach'Eng unbedingt abfangen?

Nicht unbedingt. Wenn Sie das Schiff in Ruhe lassen, stürzt sich die Jach'Eng auf die Borg und schwächt diese. Allerdings verlieren Sie dadurch deren Unterstützung im Kampf gegen die klingonischen Krieger.

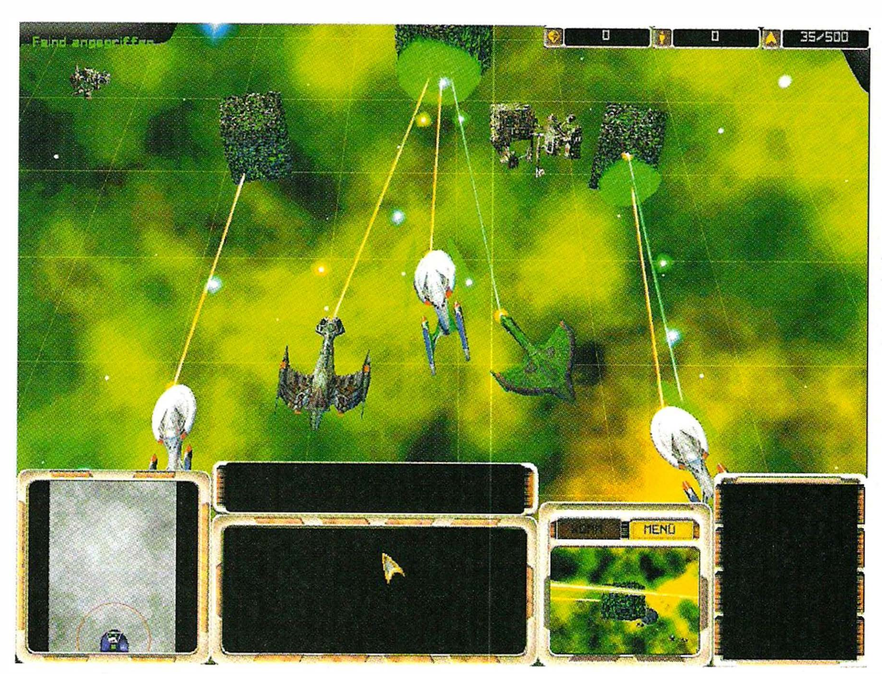


Wie kann ich als Borg in der ersten Borg-Mission Dominion-Schiffe bauen?

Im Süden Ihrer Basis liegen Dilithium-Monde. In der Nähe finden Sie außerdem eine Schiffswerft des Dominion, die nur von einer kleinen Flotte bewacht wird. Zerstören Sie diese und vernichten Sie die Schilde der Werft. Jetzt beginnen Sie diese zu assimilieren. Dadurch haben Sie nicht nur Einblick auf andere Dominion-Gebäude wie die Klonungseinrichtung im Südosten, sondern Sie können auch Schiffe wie den Jem'Hadar-Zerstörer oder den Warbird bauen.

Wie nehme ich die Romulaner-

Das ist nicht ganz einfach. Bevor Sie sich die Basis vornehmen, müssen Sie sicherge-



RETTET DEN CAPTAIN **Wenn Sie Picard beschützen möchten, sollten Sie sein Schiff als erstes aus der ersten Frontlinie abziehen. Benutzen Sie dazu auch den Corbomit-Reflektor.**

Basis in der zweiten Borg-Mission ein, ohne sie zu zerstören?

hen, dass alle Ihre Schiffe durchs Wurmloch geschlüpft sind. Greifen Sie mit wenigen Schiffen an, um lediglich die Schilde der Basis zu schwächen. Die Basis darf keinesfalls vernichtet werden, da die Mission ansonsten nicht erfolgreich abgeschlossen werden kann. Wenn die Schilde zerstört sind, setzen Sie Locutus' Haltestrahl ein. Mit den Transportern der anderen Borgschiffe müssen Sie Besatzung auf die Basis beamen. Sie benötigen zahlreiche Drohnen, da die Basis voller Romulaner ist. Tipp: Speichern Sie ab, bevor Sie versuchen, die Basis zu übernehmen!

Ich komme in der dritten Borg-Mission nicht weiter!

Dafür benötigen Sie den Borg Diamond Ultritium Burst. Alternativ ist die Zerstörung auch mit rund 20 Würfeln möglich, das dauert jedoch sehr lange. Die richtige Strategie in dieser Mission ist es, nach nichts anderem als dem Ultritium Burst zu forschen. Bauen Sie etwa zehn Schiffe (darunter einige Würfel) und benutzen Sie Ihr Konstruktionsschiff, um ein Geschützfeld um Ihre Basis zu errichten (mindestens 20 Geschütze). Platzieren Sie Ihre Flotte in der Mitte des Feldes. Wenn Sie während des Kampfes kurz Luft holen können, schicken Sie drei Diamonds, um das Mutterschiff zu vernichten.

Ich kann in der letzten Borg-Mission nicht beide Monde verteidigen! Auf welchen soll ich mich konzentrieren?

Die Monde liegen im Südosten und im Südwesten der Karte. Wenn Sie es nicht schaffen, beide zu verteidigen, sollten Sie sich lieber auf den Mond im Südwesten konzentrieren. Dort können Sie auch einen Nexus errichten, weil diese Ecke der Karte unzugänglicher und leichter zu verteidigen ist. Errichten Sie dort ebenfalls eine Minenstation und stellen Sie einen zweiten Frachter her.

In der Mission Alpha und Omega Teil 1 fehlen mir Schiffe. Was kann ich dagegen tun?

Auf der Karte gibt es eine Menge Dilithium-Monde, auf denen Sie in einem rasanten Tempo Dilithium abbauen können. Gleich zu Beginn sollten Sie Richtung Norden fliegen und dort die zwei Monde einnehmen. Bauen Sie dann eine Sternenbasis (egal welcher Rassenzugehörigkeit) und einige Minenstationen (egal welcher Rasse) für jeden einzelnen Mond. Mit der Sternenbasis können Sie zwei weitere Frachter für jeden Mond bauen. Nun sollten Sie für jede einzelne Rasse eine Schiffswerft erstellen. Errichten Sie jedoch nur für zwei Rassen Technologiezentren – andernfalls dauert es zu lange, bis Sie diese nutzen können. Mit dieser Methode kommen Sie innerhalb kürzester Zeit an eine Unmenge von Dilithium – und damit auch an genügend Schiffe für den Kampf gegen die Borg.

Wie gehe ich bei der Übernahme des Transwarp-Tores in Alpha und Omega Teil 1 vor?

Schicken Sie nicht die gesamte Flotte zum Tor. Schicken Sie stattdessen einige Schiffe gegen die noch bestehenden Borg-Strukturen und nur einige zum Tor. Wenn vorhanden, sollten Sie die klingonischen Commando-Teams dazu nutzen, um die Crew des Transwarp-Tores zu vernichten. Sie können aber auch die Schilde des Transwarp-Tores schwächen und anschließend Ihre Crew herübertransferieren. Halten Sie alle anderen Schiffe zurück, damit diese nicht versehentlich das Tor zerschießen.

Thorsten Seiffert

Die Cheats

Wenn Sie der Meinung sind, das ehrliche Spielen ist zu schwer - kein Problem.

Natürlich kann man auch bei Star Trek Armada schummeln. Hier sind die wichtigsten Cheats im Überblick. Wenn Sie „Kobayashimaru" eingeben, springen Sie einfach zur nächsten Mission. Mit „showmethemoney" erhöhen Sie Ihre Mittel. „phonehome" aktiviert eine Chat-Liste im Multiplayer-Modus. „canofwhoopass" verschafft Ihnen gleich 99 weitere Offiziere.

Mehrspielermodus

Gegen künstliche Intelligenz zu spielen ist ja ganz nett, aber richtig spannend wird Star Trek Armada, wenn Sie es mit gerissenen menschlichen Gegnern zu tun haben.

Im Mehrspielermodus sollten Sie immer zwei bis drei Dilithium-Monde einnehmen, an denen dann drei Kollektoren gleichzeitig arbeiten können. Decken Sie zudem, so schnell es geht, die gesamte Mehrspieler-Karte auf, damit Sie wissen, wo der Gegner ist.
Bauen Sie zwei kleine und zwei große Werften, um ständig Schiffe zur Verfügung zu haben.
Bauen Sie außerdem zwei Sternenbasen auf, um so schneller an eine größere Anzahl neuer Crewmitglieder zu gelangen. Bauen Sie Ihre Flotten immer so auf, dass sie aus mehreren verschiedenen Schiffsklassen bestehen. Vernichten Sie die Dilithium-Raffinerien und -Kollektoren des Gegners, damit er keine neuen Schiffe bauen kann, bevor Sie einen Großangriff wagen.

Cheats & Eastereggs Kurztipps & Codes

F1 2000

Unter „C:\Programme\EA SPORTS\F1 2000\Season00\Drkvers" befinden sich bei einer standardmäßigen Installation die Eigenschaftsdateien der verschiedenen Fahrer. Wählen Sie dort die Datei Ihres Lieblingsfahrers und öffnen Sie diese im Windows Notepad. In der Datei befinden sich die folgenden Angaben:

//Driver Stats
QualifyingAbility=1.00
RaceAbility=1.00
CompletedLaps%=99
Crash%=1.00

Hinter „CompletedLaps%" steht die Wahrscheinlichkeit, mit der der Fahrer das Ziel erreicht, also in diesem Beispiel 99%. Der Wert „Crash%" steht für die Fahrsicherheit des Fahrers.

Im Verzeichnis „C:\Programme\EA SPORTS\F1 2000\Season00\Vehicles" stehen Dateien für die verschiedenen Wagen. In diesen Dateien ist vor allem der Wert „//Malfunction%" interessant, der die Zuverlässigkeit des Wagens beschreibt. Niedrigere Werte kennzeichnen hier das zuverlässigere Auto.

Zlotkiewicz

Dark Project 2

Mithilfe der Selbstschussanlagen können Sie an Unmengen von Breitkopfpfeilen kommen, solange sich auf der gegenüberliegenden Seite der Anlage eine Holzwand befindet. Stellen Sie sich hierfür einfach nahe vor die Schussanlage, wodurch die Pfeile in die Wand geschossen werden. Sobald sich genügend Pfeile angesammelt haben, können Sie die Pfeile einfach aufnehmen und weitergehen.

Dominik Steffan

Nox

Wenn Sie einen Beschwörer spielen, können Sie im vierten Level „Field of Valor" (Katakomben) jede Menge Untote und Skelette vernichten. Mit den Waffen und Rüstungen, die die Untoten hinterlassen, kann der Beschwörer zwar nichts anfangen, trotzdem sollten diese Gegenstände alle eingesammelt werden, da sie im nächsten Level (Ogertal) oft bis zu 100 Goldstücke pro Gegenstand einbringen.

Im fünften Level gibt es eine ähnliche Möglichkeit, um an viel Gold zu kommen. Sammeln Sie hier einfach alle Wurfäxte der Oger auf und verkaufen Sie diese.

Jan Seeger



UNENDLICH PFEILE Wenn Sie Gegner unbemerkt ausschalten wollen, können Sie nie genug Breitkopfpfeile haben. Selbstschussanlagen sind dafür ausgezeichnete Quellen.

Sind Sie auch edel und gemein?

Need for Speed: Por-

Mit den folgenden Tuning-Tipps können Sie in Need for Speed: Porsche Ihre Wagen so richtig aufmöbeln!

STOSSDÄMPFER-HÖHE Wenn Sie die Stoßdämpfer-Höhe verringern, wird zwar das Handling verbessert, Sie laufen aber Gefahr, dass der Wagen bei Bodenunebenheiten aufsetzt. Daher sollten Sie das nur auf ebenen Strecken wie in Monte Carlo anwenden.

STOSSDÄMPFER-HUB Auf Strecken mit Bodenunebenheiten (z. B.: Schwarzwald) sollten Sie die Federwege erhöhen, da das Handling auf dem rauen Belag damit besser wird.

STEUERUNGSVORLAUF Auf kurvenreichen Strecken (z. B.: Schwarzwald, Monte Carlo 3) sollten Sie die Lenkempfindlichkeit erhöhen, dadurch wird aber auch die Gefahr erhöht, dass das Heck früher ausbricht.

BREMSBALANCE Auf den Monte-Carlo-Strecken sollten Sie eine Verschiebung nach hinten vornehmen, wodurch das Fahrzeug leicht übersteuert wird.

BODENANDRUCKKRAFT Auf High-Speed-Strecken sollten Sie die Bodenandruckkraft auf Kosten des Handlings verringern. Dadurch wird das Fahrzeug schneller.

REIFENDRUCK Durch eine Verringerung des Reifendrucks wird der Fahrkomfort auf holpriger Strecke (Schwarzwald) verbessert.

Daniel Sutter



Die Sims

Das Erstellen einer Familie

Reine Kinder-WGs können zwar sehr lustig sein, machen aber auf Dauer einfach keinen Sinn, da Kinder keine Jobs annehmen können und daher natürlich auch kein Geld verdienen. Planen Sie aus diesem Grund mindestens einen Erwachsenen mit ein.

Single-Haushalte erscheinen nur auf den ersten Blick leichter, da Sie sich vermeintlich nur um einen Sim kümmern müssen. Auf Dauer wird es aber doch sehr anstrengend, soziale Kontakte aufrechtzuerhalten. Denn nach einem harten Arbeitstag bleibt nur noch wenig Zeit, einen der Nachbarn anzurufen und dann auch auf ihn zu warten. Dies ist in einer WG viel einfacher, da hier keine umständlichen Anrufe getätigt werden müssen.

Sie möchten sich nicht weiter in das Leben Ihrer Sims einmischen und stattdessen lieber zusehen, wie sie sich verhalten? Dann sollten Sie beim Erstellen der Sims Werte wie „Ordentlich" und „Aktiv" möglichst hoch einstellen, wohingegen Sie mit dem Wert „Verspielt" eher vorsichtig umgehen sollten. Sonst kann es schnell passieren, dass Ihre Sims überall den Müll herumliegen lassen und frühmorgens lieber mit dem Computer spielen, als zur Arbeit zu gehen.

Eine besondere Herausforderung ist es, nicht alle Charakterpunkte zu verteilen, so dass jeder Charakterwert nur 1-3 Punkte erhält.

Überlegen Sie sich schon bei der Aufteilung der Charakterpunkte, welchen Beruf Ihr Sim später einmal ergreifen soll. Der Charakter Ihres Sims ist für bestimme Berufszweige von großer Bedeutung.

Hausbau und Einrichtung

Bei Familien mit vielen Sims ist es sinnvoll, nicht nur eins, sondern mehrere Bäder zu bauen, da es sonst am Morgen zu einem Stau im Bad kommen kann.

Richten Sie sich am Anfang nur mit dem Nötigsten ein (Schlafgelegenheiten, Mikrowelle/Herd, Kühlschrank, Telefon usw.). In der Küche sollten Sie von Anfang an auch an einen Rauchmelder denken.

Kaufen Sie Gegenstände, mit denen mehrere Bedürfnisse gleichzeitig befriedigt werden oder die für die Gruppenbeschäftigung geeignet sind. Das wären z. B. der Basketballkorb oder ein Fernseher.

Eine Badewanne sollten Sie in einen separaten Raum stellen und in das Bad nur eine Dusche, da die morgendliche Reinigung mit einer Badewanne sehr lange dauert.

Als Dekoration empfehlen sich anfangs ganz besonders Bilder, da diese im Gegensatz zu Pflanzen und Beeten keine regelmäßige Pflege benötigen. Später lohnt es sich, einen Gärtner für die Pflege der Pflanzen einzustellen.

Bedenken Sie, dass Sie auch noch etwas Geld für die Verpflegung in den ersten Tagen übrig haben müssen, falls Sie nicht sofort einen Job finden.

Sind Sie auch ein Sim-Fanatiker?

Der Job

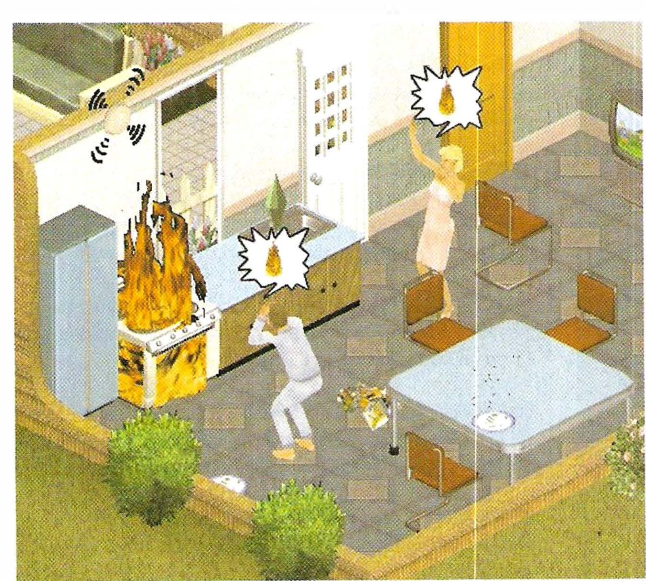
Beachten Sie bei der Wahl des Berufs den Charakter des jeweiligen Sims. So ist zum Beispiel ein unaufgeschlossener Sim sehr gut für eine Karriere beim Militär geeignet, da bei dieser Berufsgruppe weniger Freunde als z. B. bei einer Karriere als Politiker oder Geschäftsmann benötigt werden.

Eine Möglichkeit, etwas Geld nebenher zu verdienen, besteht darin, eine Staffelei zu kaufen, darauf Bilder zu malen und diese dann zu verkaufen. Als Hauptverdienst reicht dies jedoch nicht aus.

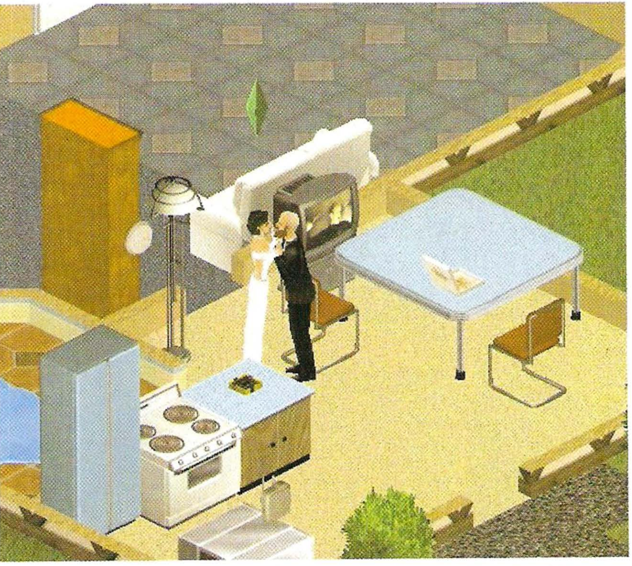
Gehen Sie frühmorgens, wenn die Fahrgemeinschaft kommt, nicht sofort zum Auto. Da der Wagen eine Stunde wartet, können Sie ruhig noch eine halbe bis Dreiviertelstunde im Haus bleiben und sich um die Bedürfnisse des Sims und die Pflichten im Haushalt kümmern.

Allgemein

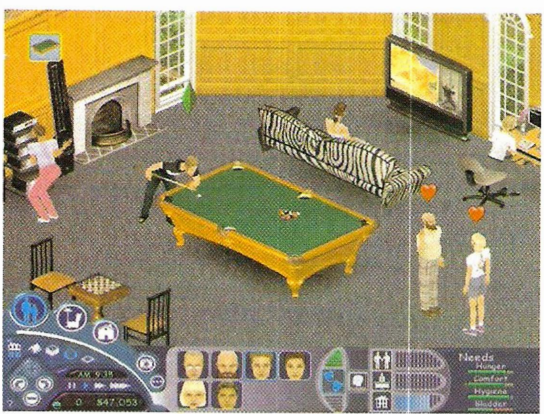
Wenn der Sim dringend mehr soziale Kontakte benötigt und sich niemand mit ihm unterhalten will, gibt es eine radikale Lösung: Schicken Sie Ihren Sim in einen beliebigen Raum und tragen Sie ihm, auf einen anderen Sim herbeizurufen. Wenn dieser in dem Raum angekommen ist, entfernen Sie alle



FEURIO! Ohne Rauchmelder müssen Sie bei einem Brand die Feuerwehr erst per Telefon rufen und aufpassen, dass niemand in den Flammen umkommt.



HEIRATSANTRAG! Die Bedürfnisse Ihres Sims müssen im grünen Bereich sein, wenn er seinem Herzblatt einen Antrag macht. Sonst schlägt dieser fehl.



ZWEI FLIEGEN MIT EINER KLAPPE **Billard oder Fernseher bringen nicht nur Spaß, sondern fördern auch soziale Kontakte.**

Türen, die aus dem Zimmer herausführen. Jetzt sind beide eingeschlossen und werden sich früher oder später unterhalten. Dies sollte man aber nicht zu lange machen, da auch andere Bedürfnisse befriedigt werden müssen.

Wenn einer Ihrer Sims das Zeitliche gesegnet hat, können Sie die Nachbarn auf makabre Weise erschrecken. Laden Sie einen Nachbarn zu sich ein und sorgen Sie dafür, dass er bis zur Mitternachtszeit bleibt. In diesem Zeitraum haben die Toten die Chance, als Geister das Haus heimzusuchen. Ihr Nachbar erschreckt sich zu Tode und flieht nach Hause.

Wenn Sie mit einer Großfamilie spielen, bei der alle Sims etwa zur gleichen Zeit zur Arbeit müssen, sollten Sie die Regelung der Abläufe frühmorgens selbst in die Hand nehmen. Da die Sims nicht immer sehr praktisch denken, kann es passieren, dass alle Sims vor dem Kühlschrank Schlange stehen. Sie sollten den Ablauf also etwas zeitsparender gestalten. Das heißt z. B., dass ein Sim den Frühstückstisch deckt, während der andere im Bad ist. Danach können beide Sims gemeinsam frühstücken und im Anschluss kann der zweite Sim in das Bad.

Sebastian Stugk

Wenn Sie im Autostart-Menü von *Die Sims* auf das graue MAXIS-Logo in der linken unteren Ecke klicken, bekommen Sie Will Wright mit seiner Schöpfung zu sehen.

Jan Jürgensen

Wenn aus Ihrem Sim-Baby ein Kind wird, sind erst einmal alle Bedürfnisse, außer dem Sozialbedürfnis, im grünen Bereich. Stillen Sie es und wenden Sie sich dann der Schulleistung zu, die am Anfang immer bei einer 2 oder 2+ liegt. Lassen Sie das Kind nun so lange für die Schule lernen, bis es eine 1+ hat. Ab jetzt brauchen Sie es nie wieder für die Schule lernen lassen, solange es immer brav zur Schule geht.

Pia Lämmerhirt

Gelegentlich klingelt das Telefon mitten in der Nacht und Ihr Sim braucht so lange zum Aufstehen, dass der Anrufer schon längst wieder aufgelegt hat, wenn er endlich den Hörer abnimmt. Eine einfache Methode, dies zu verhindern, ist folgende: Sobald das Telefon anfängt zu klingeln, wechseln Sie in den Baumodus und setzen das Telefon direkt neben das Bett. Wenn Sie jetzt in den normalen Modus zurückschalten,



Panzer Elite

Wenn Sie die Deutschen spielen und sich in den Normandie-Schlachtfeldern befinden, dann klicken Sie im Hauptquartier-Menü auf die Kuh.

In fast jeder Mission gibt es geheime Vorgaben, bei deren Erfüllung Sie schneller an einen Orden oder eine Beförderung kommen. Die folgende Liste deckt die Einsätze auf deutscher Seite ab:

Afrika

Mission	Auftrag
Toum	Zerstöre 80% der KG „Platoon Bravo".
Südwestlich von Furna	100% der KG „Zug Greif" müssen überleben.
Östlich von Medjez	Zerstöre 100% der KG „Boling".
Nördlich von Medjez	Zerstöre 80% der KG „Platoon Bravo".
Goubellat	Zerstöre 70% der KG „Platoon Alpha".
Südlich von Goubellat	Zerstöre Feindeinheiten im Gebiet „Goubellat".
Vor Sbeitla	Mindestens 50% der KG „Gerhard" müssen überleben.
Sbeitla	Zerstöre 100% der KG „Platoon Alpha".
Vor Kasserine	Mindestens 50% der KG „Zug Adler" müssen überleben.
Djebel Semamma	Mindestens 50% der KG „Zug Falke" müssen überleben.

Italien

Mission	Auftrag
Gela	Mindestens 60% der KG „Zug Falke" müssen Gela erreichen.
Die Küste entlang	Zerstöre 80% der KG „Platoon Charlie".
Agrigento	Zerstöre 75% der „Platoon Delta".
Castelvetrano	Mindestens 50% der KG „Zug Falke" müssen Castelvetrano erreichen.
Falcone	Mindestens 50% der KG „HQ" müssen überleben.
Termini	Verteidige Gebiet „RR-Crossing".
Höhe 138	Zerstöre 100% der KG „CC Willies".
Persano	Mindestens 50% der KG „Zug Habicht" müssen überleben.
Grottaminarda	Zerstöre 100% der KG „CG MacCarron".
Piedimonte	Zerstöre 80% der KG „Platoon Sierra.
Venafro	Verteidige Gebiet Venafro Bridge.
Montaquila	Zerstöre 80% der KG „Platoon Delta".

Normandie

Ab hier können auch zwei Vorausetzungen zu einer Mission gehören!

Mission	Auftrag
St. Lo	Zerstöre 80% der KG „Platoon Charlie" Zerstöre 75% der KG „CG Bradly".
La Haye	Zerstöre 50% der KG „Platoon Mike".
Marigny	Zerstöre 60% der KG „Platoon HQ".
Nördlich von Lessay	Mindestens 75% der KG „Zug Bussard" müssen überleben. Mindestens 75% der KG „Zug Adler" müssen überleben.
Gavray	Mindestens 6% der KG „Himmler" müssen überleben. Verteidige das Gebiet „Gavray".
Ducey	100% der KG „Zug Falke" müssen Nault erreichen.
St. Barthelemy	Identifiziere 75% der KG „Divisional".
Ecouche	Verteidige Gebiet „La Trinite".
Argenta	Zerstöre 60% der KG „Platoon Charlie".
St. Leonard	100% der KG „Zug Falke" müssen „Le Moulin" erreichen.

Klaus Bergner

Messiah

Ob Personen, Waffen oder Munition – mit diesen Cheat-Codes zaubern Sie in Sekundenschnelle all das her, was sich ein Messiah-Fan nur wünschen kann. Sie müssen nur darauf achten, die Tasten X und Y miteinander zu vertauschen!

Drücken Sie während des Spiels auf die Esc-Taste. Dadurch gelangen Sie zum Options-Menü, wo Sie dann die Cheat-Codes eintippen können. Achten Sie aber unbedingt darauf, dass die Tasten X und Y miteinander vertauscht sind. Wenn Sie alles korrekt eingegeben haben, wird das Options-Menü automatisch beendet und auf Ihrem Bildschirm erscheint eine Bestätigung.

PERSONEN:	
Gepanzerter Behemoth	Mynightmare
Barmann	Bestfriend
Behemoth	Onteroids
Rausschmeißer	Letmein
Chot 1	Smellyguy
Chot 2	Nohygiene
Chot 3	idontdance
Chot 4	Scumbucket
Chot Behemoth	Smellysteroids
Chot-Zwerg	Chotling
DJ	Mixalot
Tänzer 1	Bustamove
Tänzer 2	Cutarug
Weiblicher Bürger 1	Janeplain
Weiblicher Bürger 2	Jillplain
Fungirl	Fungirl
Commander	Incharge
Waffen-Commander	Guncmndr
Leichte Polizeieinheit	Lcop
Normale Polizeieinheit	Mcop
Schwere Polizeieinheit	Hcop
Blockaden-Polizist	Rcop
Männlicher Bürger 1	Averagejoe
Männlicher Bürger 2	Averagejack
Männlicher Bürger 3	Averagejhon
Doktor	Heydoc
Pimpdaddy	Tophat
Strahlen-Arbeiter	Glowstick
Prostituierte 1	Workit
Prostituierte 2	Mansdream
Ratte	Varmint
Wissenschaftler	Egghead
Subgirl 1	Femfatale
Subgirl 2	Nastyone
Kellnerin	Bringmeadrink
Schweißer	Cantseemyface
Arbeiter	Workinman
Männlicher Prostituierter	Specialguy

WAFFEN:	
Schneidbrenner	Weldme
Kettensäge	Buzzbuzz
Pumpgun	Boomstick
Maschinengewehr	Rapidfire
Maimer	Slicendice
Maser	Coolfx
Pak	Cooloff
Raketenharpune	Stickaround
Bazooka	Bigbang
Flammenwerfer	Lightmeup
Granaten	Getsome

MUNITION:	
Munition für alle Waffen	Illbeback

VERSCHIEDENES:	
KI-Sicht aus	Icantsee
KI-Sicht an	Icanseeu
KI aus	Braindead
KI an	Einstein
Drahtgittermodell aus	Charwireoff
Drahtgittermodell an	Charwireon
Endsequenz	Toohardforme
Kamera einfrieren	Freezecam
Gott-Modus aus	Ucantkillme
Gott-Modus an	Fleshnblood
Anzahl der Polygone aus	Offpolycount
Anzahl der Polygone an	Onpolycount
Thawcamera	thawcam
Drahtmodell (Welt) an/aus	worldwireon/off

Sie haben noch nicht genug von den Sims?

kommt der Sim rechtzeitig zum Telefon.

Derselbe Trick klappt auch mit dem Mülleimer. Stellen Sie den Mülleimer im Kaufmodus einfach neben den Müll und Ihr Sim muss nicht mehr weit laufen.

Peter Lirzer

Wenn Sie zwischendurch einmal eine Finanzspritze brauchen, sollten Sie sich den gerade ausgeübten Job noch einmal neu in der Zeitung suchen. Vor allem wenn Sie bereits ein gutes Stück in der Karriereleiter aufgestiegen sind, werden Sie im neuen Job täglich befördert, da Sie ja die Voraussetzungen bereits erfüllen. Und da Sie bei jeder Beförderung ein zweifaches Tagesgehalt bekommen, klingelt es kräftig in der Kasse.

Carsten Otto

Eine Möglichkeit, mit einem Ihrer Sims schnell eine große Karriere zu absolvieren, ist diese: Erstellen Sie als Erstes zwei Sims, wobei das Geschlecht der beiden egal ist. Die eine Figur kreieren Sie mit besonders hohen Extrovertiertheits-Punkten und vielen Nett-Punkten. Die restlichen Punkte sollten Sie auf die Eigenschaft „Ordentlich" legen. Dieser Sim wird dann als „Putz-" und „Freundeanlockfigur" genutzt. So sparen Sie sich das Hausmädchen und der „Hauptsim" kann sich darum kümmern, im Job vorwärts zu kommen.

Essensreste, die man nicht mehr aufnehmen kann, können Sie im Baumodus einfach verschieben. Dadurch können sie im normalen Spielmodus wieder aufgenommen werden.

Jan Ohlmer

Wenn Sie überfallen werden und nicht in jedem Zimmer eine Alarmanlage installiert haben, können Sie einen Dieb trotzdem so lange beschäftigen, bis die Polizei vor Ort ist. Halten Sie dazu die Zeit an, sobald Sie den Einbrecher sehen, und geben Sie Ihrem Sim den Befehl, aufzustehen. Sagen Sie ihm jetzt, dass er die Polizei anrufen soll, und gehen Sie danach auf die Suche nach dem Einbrecher. Lassen Sie, sobald Sie den Einbrecher gefunden haben, die Zeit weiterlaufen und versuchen Sie jetzt, den Mauszeiger die ganze Zeit auf den Einbrecher zu halten. Der Dieb läuft dadurch viel langsamer und die Polizei, die Ihr Sim in der Zwischenzeit gerufen hat, kann ihn ohne Probleme festnehmen. Das bringt Ihnen nicht nur den Zeitwert etwa schon gestohlener Sachen, sondern auch noch eine Fangprämie ein.

Christian Koinzack

Der in der letzten Ausgabe der PC Games vorgestellte Geld-Cheat kann durch einen kleinen Programmierfehler noch effektiver gemacht werden. Öffnen Sie dazu wie gehabt mit STRG+SHIFT+C das Fenster und geben Sie den Cheat-Code „Rosebud" ein, um 1.000 Simoleons gutgeschrieben zu bekommen. Öffnen Sie jetzt ein zweites Mal das Cheatfenster und geben Sie „!;!;!;!;!;!;..." ein, bis das Eingabefenster fast voll ist. Kurz vor Ende des Eingabefensters bauen Sie aber einen kleinen Fehler ein, z. B. „!;!!;!. Wenn Sie jetzt ENTER drücken, erscheint zwar

eine Fehlermeldung, Sie bekommen das Geld aber trotzdem und können gleich wieder ENTER drücken, um ein weiteres Mal den Cheat aufzurufen.

Stefan Thielen

Sie können den Mülleimer ganz ohne Zeitaufwand leeren. Sobald er voll ist, wechseln Sie einfach in das „Kaufen"-Menü und klicken den vollen Mülleimer an. Hier können Sie ihn einfach für 30 Simoleons verkaufen und für exakt den gleichen Betrag einen neuen erwerben.

Tobias Harbug

Star Wars – Force Commander

Machen Sie es sich bei Star Wars - Force Commander einfach! Mit diesen Cheat-Codes können Sie zum Beispiel jede Einheit kontrollieren und ihr astronomisch viele Leben verschaffen!

Für diese Cheat-Codes benötigen Sie zwingend den 1.1-Patch! Denn mit der Version 1.0 funktionieren diese Codes nicht! Starten Sie als Erstes ein neues Spiel und geben Sie als Namen des Spielers „TheGalaxyIsYours" an. Achten Sie unbedingt auf die korrekte Groß- und Kleinschreibung. Wenn Sie jetzt den Spieler anwählen, müssen Sie unbedingt darauf achten, einen Doppelklick auf den Namen zu machen. Außerdem dürfen Sie nicht den blauen Pfeil verwenden! Während des Spiels können Sie dann die folgenden Tasten zum Cheaten verwenden:

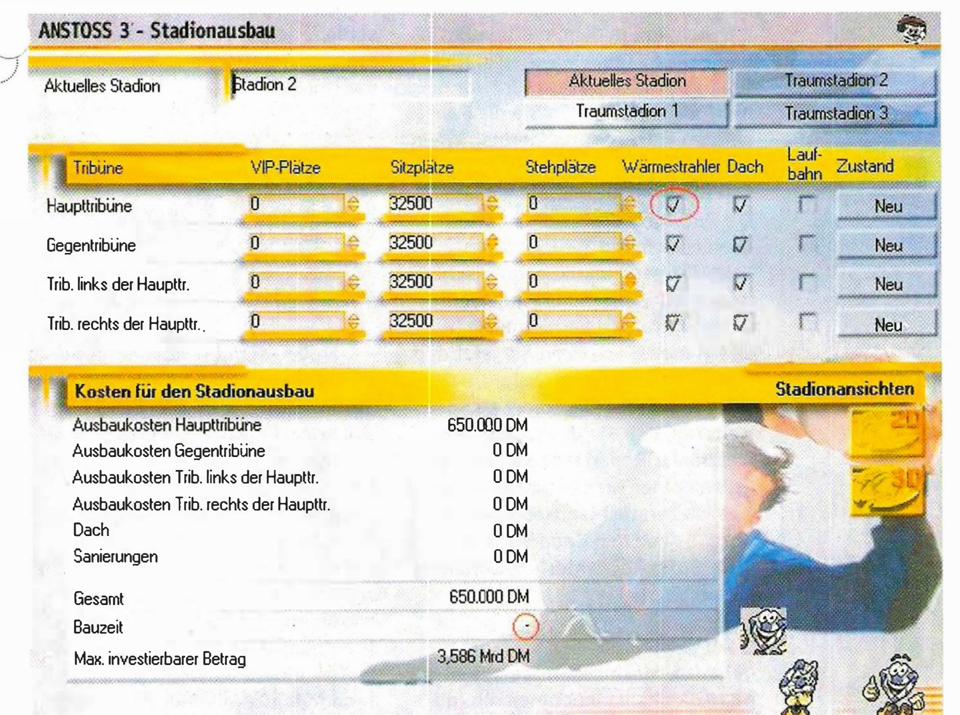
M	500 Kommandopunkte mehr
Strg+M	500 Kommandopunkte weniger
Num Lock+Stern im Zahlenblock	999.999 Leben für die angewählte Einheit
Strg+W	Aktuelle Mission gewinnen
Strg+8	Alle aktiven Einheiten anzeigen
Strg+Shift+8	Alle Einheiten anzeigen
Strg+9	Nebel des Krieges entfernen
Shift+M	Sie können jede Einheit kommandieren, egal wie viele Kommandopunkte Sie haben.
Strg+0	Einheiten erschaffen. Drücken Sie die Hoch/Runter-Tasten, um die gewünschte Einheit auszuwählen, und bestätigen Sie mit der Links-Taste. Mit Shift+Hoch und Shift+Runter können Sie das Team der Einheit verändern.

Sven Raffke

Anstoss 3

Ein neues Stadion zu errichten, dauert eine lange Zeit. Wenn Sie aber einen Programmierfehler ausnutzen, kommen Sie innerhalb eines Tages an ein neues Stadion. Bauen Sie zunächst nur drei Blöcke des Stadions aus. Wichtig ist aber, dass Sie mindestens in einem Block keine Wärmestrahler angebracht werden. Als Nächstes bauen Sie den vierten Block aus. Danach müssen Sie nur noch den fehlenden Wärmestrahler anbringen. Jetzt können Sie sofort in dem neu gebauten Stadion spielen und brauchen nicht ewig zu warten, bis es fertig gestellt wird.

Frederik Röll



SCHNELLER BAUEN **Mit einem kleinen Trick lässt sich ein Programmierfehler ausnutzen, so dass Sie Ihr Traumstadion statt in 111 Wochen innerhalb eines einzigen Tages fertig gestellt bekommen.**

Der Verkehrsgigant

Nach einem Unfall sinkt das Image der eigenen Gesellschaft tief in den Keller und die meisten Fahrgäste steigen erst einmal auf andere Verkehrsmittel oder Gesellschaften um. Um diesen Verlust so gering wie möglich zu halten, sollten Sie jetzt Image-Werbekampagnen starten. Bilden Sie nebenher die Fahrer besser aus und reduzieren Sie die Zahl der Busse auf Ihren Linien, da ja sowieso nicht mehr so viele Gäste fahren wollen. So senken Sie außerdem das Risiko, dass noch ein Unfall passiert. Diese Zeit eignet sich auch sehr gut, um altersschwache Verkehrsmittel auszusortieren. Verkaufen Sie die alten Busse und warten Sie mit der Neuanschaffung, bis sich Ihr Image wieder erholt hat. So können Sie sich zusätzlich Gehälter für die Fahrer sparen, die sonst nur sinnlos auf dem Hof warten würden. Diese Tipps können leicht abgewandelt natürlich auch auf alle anderen Fahrzeuge angewendet werden.

Christopher Löser

Geben Sie während des laufenden Spiels einfach BAHNLINKS.DE (mit Punkt) ein und das Konto springt auf einen Stand von mehreren Milliarden.

Sven Eberhardt

Durch das Verändern einer Datei können Sie im *Verkehrsgiganten* jede Mission mit einem höheren Anfangskapital starten.

In den Dateien „Real_1", „Real_2", „Real_3", „Potential_1", „Potential_2" und „Potential_3" im Verzeichnis „\VGigant\Karten" stehen für die verschiedenen Schwierigkeitsmodi die Anfangskontostände. Die „Potential"-Dateien sind für die einfachen Missionen

und die „Real"-Dateien für die normalen Missionen.

Öffnen Sie die entsprechende Datei mit einem Texteditor und suchen Sie nach einem Eintrag „Initial_User_Money". Den Wert hinter diesem Eintrag können Sie fast beliebig verändern, nur zu hohe Beträge werden im Spiel negativ.

Weiterhin können Sie in der Datei „vehicles.cfg" im gleichen Verzeichnis die Preise der verschiedenen Fahrzeuge festlegen. Auch diese Datei müssen Sie in einem Texteditor öffnen und in der entsprechenden Zeile den zwölften Wert von links verändern.

Daniel Jacobi

C&C 3: Feuersturm

Wenn Sie Ihr Gegenüber in Multiplayer-Gefechten ein wenig beschäftigen wollen, ohne selbst große Verluste einstecken zu müssen, können Sie diesen kleinen Trick anwenden:

Fliegen Sie mit einem Gleitjäger zu einer Gruppe mutierter Lebewesen und greifen Sie diese kurz an. Die Wesen greifen nun Ihren Gleiter an, können ihn aber nicht beschädigen. Wenn Sie jetzt langsam in die gegnerische Basis fliegen, verfolgen die Monster Sie. Sobald Sie über der gegnerischen Basis sind, wird deren Luftabwehr Ihren Gleiter zwar schnell abschießen, die Monster werden aber für einige Zeit die Basis des Gegners bearbeiten.

Mathias Ganser



KINDERSPIEL Die Schlussmissionen bei NOD und GDI lassen sich recht einfach lösen. Einfach den Feuersturmgenerator mit Streurakete zerstören, die Kraftwerke einnehmen und zwei Obeliske geschickt platzieren.

Die Schlussmissionen in der *Command & Conquer*-Add-On lassen sich auf beiden Seiten noch etwas einfacher lösen als in der Komplettlösung beschrieben. Dazu benötigen Sie auf der NOD-Seite ein Raketensilo mit einer fertigen Streurakete sowie mindestens fünf Untergrund-BMTs mit ca. zehn Ingenieuren und ansonsten Bazooka-Infanteristen. Konstruieren Sie jetzt einen Obelisken und warten Sie, bis er fertig ist. Starten Sie dann mit den BMTs und einigen Teufelszungen in Richtung des Cabal-Kerns. Kurz vor deren Ankunft schießen Sie die Rakete auf den Feuersturmgenerator. Wenn dieser zerstört wurde, werden Sie von Kane gelobt und Sie können die Untergrundfahrzeuge auftauchen lassen. Die Teufelszungen beschäftigen nun die gegnerische Infanterie, während die Ingenieure so viele Kraftwerke wie möglich einnehmen. Platzieren Sie jetzt den Obelisken neben den Cabal-Obelisken und bauen Sie sofort einen weiteren, den Sie direkt daneben platzieren. Reparieren Sie die Obelisken immer wieder, bis der Cabal-Obelisk zerstört ist. Nebenbei sollten Sie noch den Cabal-Kern von Ihrer Bazookainfanterie ausradieren lassen.

Auf Seiten der GDI verfährt man genauso, nur müssen Sie zuerst eine NOD-Basis einnehmen, um die entsprechenden Fahrzeuge bauen zu können.

Henrick Schulze

Käfer Total

Mehr Geld, mehr Strecken, mehr Videos? Kein Problem! Mit diesen Codes bleiben keine Wünsche offen!

Die folgenden Codes müssen als Name eingegeben werden, wobei der führende Strich nicht vergessen werden darf.

Code	Wirkung
-pelas	Sie erhalten eine große Menge Geld.
-xpiral	Alle Strecken sind freigeschaltet.
-luna	Das Rennen findet auf dem Mond statt.
-wireframe	Mit der F9-Taste werden die Gegner als Drahtgittermodell dargestellt.
-screen	Mit der F8-Taste werden Screenshots gemacht.
-video1	Video 1 wird abgespielt.
-video2	Video 2 wird abgespielt.
-video3	Video 3 wird abgespielt.
-video4	Video 4 wird abgespielt.

Tobias Neumann

Sudden Strike Demo

Im Verzeichnis „Sue_Demo\game\data\desc\units" finden Sie Dateien zu sämtlichen Einheiten, die es im Spiel gibt. Öffnen Sie diese Dateien mit dem Notepad-Editor. Jetzt können Sie die verschiedenen Eigenschaftswerte der Einheiten nach Ihren Wünschen verändern.

Silvio Engelmann

Grand Theft Auto 2

Den vor einigen Ausgaben beschriebenen „Wang Car"-Bonus in der zweiten Stadt können Sie sehr viel leichter aktivieren als eigentlich vorgesehen. Suchen Sie sich dazu einen der insgesamt acht Bonuswagen aus und steigen Sie ein. Fahren Sie jetzt zur Kirche und speichern Sie da das Spiel ab. Jetzt müssen Sie das Spiel verlassen und als Nächstes den soeben gespeicherten Spielstand wieder einladen. Wenn Sie jetzt nochmals das gleiche Bonusauto auswählen, erhalten Sie sofort den „Wang Car"-Bonus.

Christian Laschinger

Tuning-Tipps

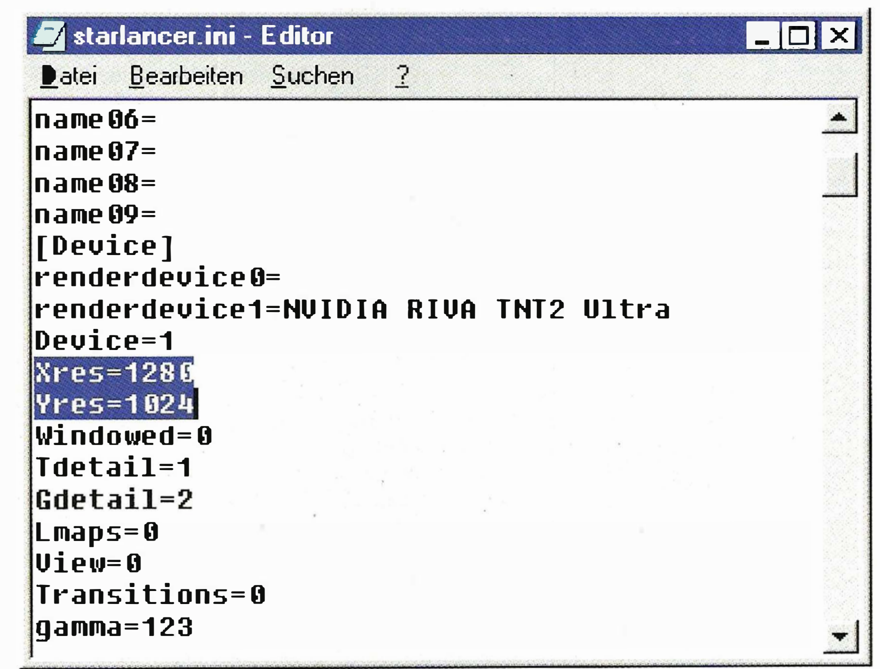
Wie bekommen Sie mehr Spielspaß durch Performance-Steigerung? Hier zeigen wir Ihnen, wie's geht.

Auch in diesem Monat haben wir wieder ein paar Spiele unter die Tuning-Lupe genommen. Neben Tipps zum Weltraum-Knüller *Starlancer* erwarten Sie Tricks zu *Daikatana* und *NfS: Porsche*.

Starlancer

Ich würde gerne in einer höheren Auflösung als 1.024x768 spielen. Geht das überhaupt?

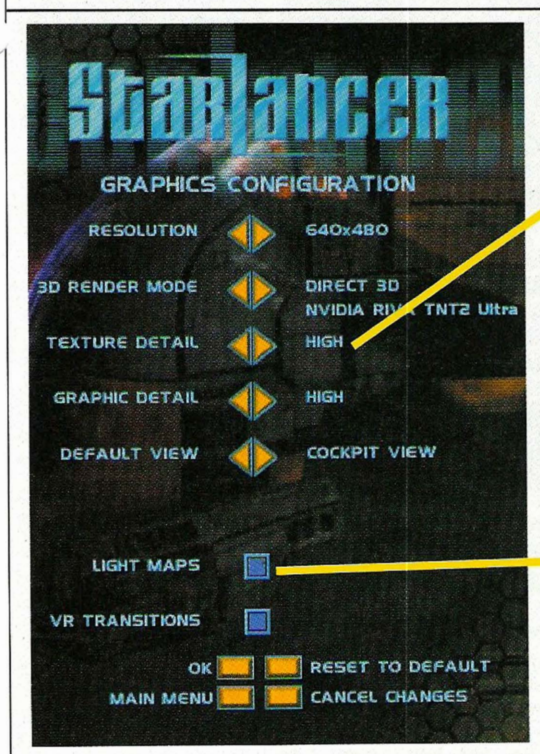
Sie können *Starlancer* in höheren Auflösungen spielen, nachdem Sie eigenhändig die Datei „Starlancer.ini" im Starlancer-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte mit dem Notepad editieren. Ändern Sie den Wert für „Xres" z. B. in 1.280 und den Wert für „Yres" dazu passend in 1.024. Sollte *Starlancer* wider Erwarten nicht flüssig oder stabil laufen, setzen Sie die Werte in ihren ursprünglichen Zustand zurück. Sollten Sie probieren, das Spiel mit 1.600x1.200 Pixeln laufen zu lassen, funktioniert das zwar, leider aber nur im Soft-

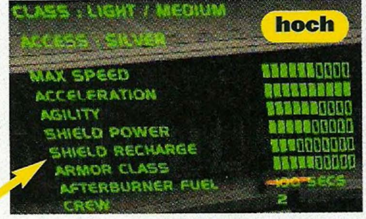


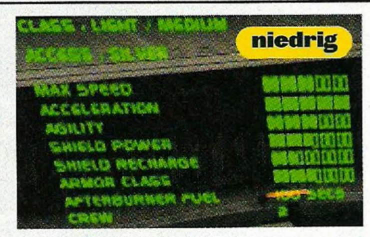
HERUMGETRICKST Indem Sie diesen Eintrag in der Datei „starlancer.ini" verändern, zwingen Sie Starlancer dazu, seine Grafikmuskeln auch in höheren Auflösungen spielen zu lassen.

Starlancer: Performance vs. Qualität

Schnell oder schön, das ist hier die Frage. Nach unserem Auflösungs-Trick (siehe oben) sollten Sie überlegen, ob Sie nun flotte Dogfights wollen oder lieber prächtig anzusehende Raumschiffe. Anhand unserer Beispiel-Screenshots können Sie sich entscheiden.







Wie Sie hier sehen können, hat der Schalter „Texture Detail" nicht nur Einfluss auf die Spielgrafik, sondern auch auf die Grafikmenüs. Wählen Sie die niedrige Detailstufe, dann sehen die Texturen besonders verwaschen aus. Bei einem hohen Detailgrad fällt die Grafik der Texturen auch dementsprechend schärfer aus. Ihre Grafikkarte leistet dabei die meiste Arbeit, während die CPU nicht im Geringsten mehr beansprucht wird.





Schalten Sie die Light Map ein, und Sie sehen, wie Ihr Schiff in einem leichten Blau schimmert, ebenso wie das Zentrum des Hyperraumfeldes. Außerdem werden die Raumschiffe zum Beispiel angeleuchtet und die Hyperraumsprünge sehen gleich sehr viel spektakulärer aus. Ist die Light Map aus, bleibt das Innere des Feldes weiß, während nur der Rand in stimmungsvollem Blau gehalten ist.

ware-Modus. Da das Spiel unbeschleunigt läuft und die Texturen nicht gefiltert sind, wird es in 1600x1200 sehr langsam. Auf einem übertakteten Celeron 300A (auf 450 MHz) läuft das Spiel mit einer Matrox G400 unter 1024x768 übrigens noch äußerst flüssig.

Mein PC stürzt ab, wenn *Starlancer* meine 3D-Hardware erkennen soll. Woran liegt das und was kann ich daran ändern?

Laut Microsoft liegt das daran, dass Sie entweder eine Grafikkarte mit 3dfx Voodoo oder Voodoo2-Chip in Ihrem PC haben. Es kann aber auch die Grafikkarte Diamond G460 sein (Intel740-Chip). Einziger Tipp von Microsoft: probieren Sie es mit aktuellen Treibern. Die finden Sie entweder unter www.3dfx.com oder auf www.diamondmm.com. Wenn Sie eine Matrox G400-Grafikkarte besitzen, dann sollten Sie sich ebenfalls nach aktuelleren Treibern umsehen, wenn das Spiel bei Ihnen abstürzt. Treiber finden Sie unter www.matrox.com.

NfS: Porsche

Ich habe eine alte Nvidia-Riva-128-Karte und würde gerne meine Grafik optimieren. Was kann ich umstellen?

Für bestmögliche Grafik und Leistung sollten Sie folgende Einstellungen über die Steuerung für die Nvidia-Riva-128-Grafikkarte vornehmen: Sie kommen durch einen Rechtsklick auf den Desktop in das Menü. Wählen Sie den Eintrag „Eigenschaften" und dann die Registerkarte „Einstellungen" und dort „Weitere Optionen". Deaktivieren Sie „Per Pixel Mipmapping" sowie „Automatic-Mipmapping-Generation". Anschließend stellen Sie die „Direct3D Texture Memory Size" auf 0 MB ein. Nun läuft *NfS: Porsche* auch mit Ihrer Grafikkarte optimal.

Die Installation verläuft bei mir sehr langsam. Ich muss lange warten, bis die erste Dialogbox kommt.

Wenn Sie Setup.exe und gleichzeitg Microsoft Outlook 98 auf Ihrem Computer laufen lassen und dazu eine Verbindung zum Microsoft-Exchange-Server besteht, liegt die Setup-Initialisierung bei 100%, aber es passiert nichts. Erst wenn Sie lange warten, erscheint die erste Dialogbox und die Installation läuft wie gewohnt. Dieses Problem tritt aufgrund von Timing-Problemen zwischen der Datei Setup.exe und dem Microsoft Exchange Server auf. Wenn Sie Outlook 98 schließen, bevor Sie Setup.exe laufen lassen, ist das Problem behoben. Im Allgemeinen sollten Sie alle weiteren Anwendungen schließen, wenn Sie eine Installation vornehmen.

Ich habe einen alten Pentium Pro und eine Voodoo-2-Karte und das Spiel läuft nicht. Warum?

Wenn das Spiel Ihnen bei dieser Hardwarekonfiguration kein Bild anzeigt, fügen Sie einfach folgenden Parameter direkt der Programmverknüpfung hinzu. Die komplette Zeile muss dann, mit Ausnahme der Pfadangabe, so aussehen: „C:\Electronic Arts\Need For Speed - Porsche\Porsche.exe driver= voodoo2z". Nun startet das Spiel auch auf Ihrem Rechner ohne Probleme.

Daikatana: So wird ein Samurai schnell

Dank der vielen Grafikoptionen können Sie Daikatana auch auf recht schwachbrüstigen Rechnern noch flüssig spielen, wenn Sie bereit sind, einige Abstriche bei der Qualität der Effekte zu machen. Im Folgenden erklären wir Ihnen noch ein paar weitere Optionen.







(1) Wenn Ihre Grafikkarte nur 4 MB Speicher hat, sollten Sie auch die Texturen-Qualität herunterstellen. Bei unserem Beispiel A (rechts oben) haben wir die Details auf 1/8 der Ursprungsqualität vermindert. An Beispiel B sehen Sie, wie die Spielgrafik mit voller Textur-Qualität aussieht. Wie Sie hier sehen können, hat dieser Regler einen großen Einfluss auf das Aussehen der Charaktere und das des Hintergrundes.

(2) Durch diese Optionen können Sie einzelne Grafikeffekte ein- und ausschalten. Da diese Schalter nicht so einen großen Einfluss auf die Spielgrafik haben, können Sie wahlweise auch alle Schalter deaktivieren. Sollten Sie keinen großen Geschwindigkeitsunterschied erkennen, dann können Sie die Schalter nacheinander wieder aktivieren.

(3) In der Modulation stellen Sie die Helligkeitsunterschiede ein. Je höher die Modulation, desto heller werden ursprünglich dunkle Texturen. Stellen Sie die Modulation auf das Maximum, sieht es so aus, als ob alle Texturen gleich stark angeleuchtet würden. Das ist vor allem hilfreich, um Gegner frühzeitig zu erkennen.

Der PC-Games-Einkaufsführer

Jeden Monat in PC Games: die Spiele-Marktübersicht – alle Titel der letzten Jahre und aktuelle Spielesammlungen.

Ab 90% Referenzklasse

Ab 80% Oberklasse

Ab 70% Gehobene Mittelklasse

Ab 50% Mittelklasse

Unter 50% Unterklasse

Monat für Monat exklusiv in PC Games: die große Spiele-Marktübersicht. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations) und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmespiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich dann automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Die Qualität der getesteten Spiele reicht von der Oberklasse (Sehr gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde. Die PC-Games-Hausfarbe „Blau" signalisiert Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre – kurzum: hervorragenden Spielspaß.

Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozess" – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt lässt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Die Angabe der Originalwertung hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozess eines Spiels einzuschätzen. Anhand der Ausgaben-Nummer können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der Klassen wurden alle Titel alphabetisch sortiert. Zusatz- und Missions-CD-ROMs sind mit (Z) gekennzeichnet.

Abenteuer

- **Rollenspiel** – z. B. Might & Magic 7, Diablo, Baldur's Gate
- **Adventure** – z. B. Grim Fandango, Blade Runner

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Diablo	Rollenspiel	Blizzard	90	02/97
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91	01/99
Baldur's Gate	Rollenspiel	BioWare	87	02/99
Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste (Z)	Rollenspiel	BioWare	82	06/99
BladeRunner	Adventure	Westwood	92	01/98
Darkstone	Rollenspiel	Delphine Software	83	10/99
Diablo: Hellfire (Z)	Rollenspiel	Blizzard	82	01/98
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	88	07/99
Final Fantasy 8	Rollenspiel	SquareSoft	84	03/00
Gabriel Knight 3	Adventure	SierraStudios	80	01/00
Hype - The Time Quest	Action-Adventure	Ubi Soft	82	01/00
King's Quest 8: Mask of Eternity	Action-Adventure	Sierra Studios	86	01/99
Messiah	Action-Adventure	Shiny	87	02/00
Messiah (deutsch)	Action-Adventure	Shiny	82	06/00
Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	88	01/98
Nocturne	Action-Adventure	Terminal Reality	87	12/99
Nox	Rollenspiel	Westwood	82	03/00
Planescape Torment	Rollenspiel	Black Isle	84	02/00
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	80	11/99
Rent-A-Hero	Adventure	Neo Software	84	12/98
Revenant	Action-Rollenspiel	Cinematix	80	12/99
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	Sierra Studios	85	03/99
Septerra Core	Rollenspiel	Valkyrie Studios	80	01/00
Silver	Rollenspiel	Spiral House	81	05/99
Ultima 9: Ascension	Rollenspiel	Origin	85	02/00
Baphomets Fluch 2	Adventure	Revolution Software	85	10/97
Battlespire	Rollenspiel	Bethesda Softworks	77	03/98
Biosys	Adventure	Take 2	74	03/99
DarkEarth	Action-Adventure	Kalisto	80	11/97
Dark Secrets of Africa	Action-Rollenspiel	NewGenerationSoftware	73	10/99
Devil Inside	Action-Adventure	Gamesquad	78	05/00
Fallout	Rollenspiel	Interplay	80	05/98
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	80	01/99
Final Fantasy 7	Rollenspiel	SquareSoft	75	08/98
Floyd	Adventure	Adventure Soft	80	12/97
Gorky 17	Action-Rollenspiel	Metropolis	78	12/99
Lands of Lore 2	Rollenspiel	Westwood	90	11/97
Lands of Lore 3	Rollenspiel	Westwood	73	06/99
Laura und das Geheimnis des Diamanten	Adventure	Ubi Soft	79	06/99
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	Rollenspiel	NewWorldComputing	88	06/98
Might & Magic 7: For Blood and Honor	Rollenspiel	New World Computing	73	09/99
O.D.T.	Action-Adventure	Psygnosis	72	11/98
Omikron: The Nomad Soul	Action-Adventure	Quantic Dream	72	12/99
Rage of Mages	Rollenspiel	Nival Entertainment	73	01/99
Rage of Mages 2	Rollenspiel	Nival Entertainment	75	08/99
StarWars: Episode 1 - Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	77	07/99
The Longest Journey	Adventure	Funcom	74	04/00
The X-Files: The Game	InteraktiverSpielfilm	Hyperbole Studios	73	09/98
Ultima 8: Pagan	Rollenspiel	Origin	94	05/94
Alone in the Dark 2	Action-Adventure	Infogrames	91	03/94
Ancient Evil	Action-Rollenspiel	Silver Lightning	62	07/99
Asghan	Action-Adventure	Grolier Interactive	59	02/99
Black Dahlia	Adventure	Take 2	60	05/98
Blaze & Blade	Rollenspiel	T&Esoft	52	05/99
Byzantine	Interaktiver Spielfilm	Stormfront Studios	61	11/98
Dark Vengeance	Action-Adventure	RealityBytes	56	03/99
Das fünfte Element	Action-Adventure	Kalisto	62	11/98
Das Rätsel des Master Lu	Adventure	SanctuaryWoods	90	05/96
Der Ring der Nibelungen	Adventure	ArxelTribe	70	12/98
Die Zeitmaschine	Adventure	Cryo	63	06/00
Dogday	Adventure	Infogrames	70	02/98
Dreams to Reality	Action-Adventure	Cryo Interactive	81	12/97
Galador	Adventure	TopWare Interactive	59	05/99
Indiana Jones 4: The Fate of Atlantis	Adventure	LucasArts	92	11/92
Jack Orlando	Adventure	Topware Interactive	70	10/97
Max Montezuma	Action-Adventure	Utopia Technologies	80	12/97
Might & Magic8: Day of the Destroyer	Rollenspiel	New World Computing	56	06/00
Nightlong	Adventure	Team 17	75	11/98
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Kalisto	67	07/98
Queen: The Eye	Action-Adventure	Electronic Arts	72	01/98
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Rollenspiel	Sierra Studios	69	03/99
Red Jack - Revenge of the Brethren	Adventure	Cyberflix	71	11/98
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	73	10/97
Riven	Adventure	Cyan Software	55	12/97
Sam & Max	Adventure	LucasArts	93	01/94
Sanitarium	Adventure	ASCGames	70	11/98
Sign of the Sun	Adventure	Projekt 2	60	02/98
Simon the Sorcerer 2	Adventure	Adventure Soft	90	09/95
Star Trek: Der Aufstand	Adventure	Presto Studios	66	01/00
Starshoot	Action-Adventure	Infogrames	53	04/99
Tex Murphy: Overseer	Adventure	Access Software	73	06/98
The Journeyman Project 3: Legacy of Time	Adventure	Red Orb	62	02/98
Titanic	Adventure	Cyberflix	57	04/98
Trespasser	Action-Adventure	Dreamworks Interactive	50	01/99
Ultima 7 - Part 2: Serpent Isle	Rollenspiel	Origin	92	06/93
Urban Chaos	Action-Adventure	MuckyFoot	66	02/00
Verrat in der verbotenen Stadt	Adventure	Ravensburger Interactive	51	05/99
Wild Wild West	Action-Adventure	Southpeak Interactive	52	04/00
Y2K	Adventure	14°East	53	03/00
Zork: Der Großinquisitor	Adventure	Activision	74	01/98
Amerzone	Adventure	Microids	48	11/99
Atlan Zeitabenteuer	Adventure	Megasystems	31	09/99
Atlantis 2	Adventure	CryoInteractive	46	03/00
Birthright: Die dunkle Allianz	Rollenspiel	Sierra Studios	62	11/97
Blackstone Chronicles	Adventure	LegendEntertainment	31	01/99
Corum 2 - Dark Lord	Rollenspiel	Hicom	15	12/99
Dark Side of the Moon	Interaktiver Spielfilm	Southpeak	46	03/99
Das Grab des Pharao	Adventure	Ravensburger Interactive	60	04/98
Days of Oblivion 2	Adventure	Toygardens Media	46	01/00
Der Fluch der Azteken	Adventure	Cryo	26	06/00
Dracula Resurrection	Adventure	Microids	59	04/00
Droiyan	Rollenspiel	CDV	40	09/98
Duckman	Adventure	Playmates	63	10/97
Evidence	Adventure	BMGInteractive	60	09/97
Faust	Adventure	ArxelTribe	43	12/99
Granny	Adventure	Telstar	58	03/98
Gute Zeiten, Schlechte Zeiten	Adventure	Software 2000	14	02/99
Hazard	Rollenspiel	Wizard Soft	15	03/00
Hopkins FBI	Adventure	Kult	10	09/98
Lamentation Sword	Rollenspiel	Lomax	39	04/99
Latex	Interaktiver Spielfilm	SexyRaven	5	02/99
Liath	Adventure	Project 2	30	03/99
MetroPolice	Adventure	Virtual X-citement	41	01/99
Obsidian	Adventure	RocketScience	51	01/98
Of Light and Darkness	Adventure	Tribal Dreams	31	07/98
Pilgrim	Adventure	Infogrames	45	01/98
Qin	Adventure	Navigo	28	11/98
Reah	Adventure	Project 2	57	11/98
Satanica	Action-Rollenspiel	Computerhouse	46	04/00
Sentient	Adventure	Psygnosis	47	03/98
SpaceBar	Adventure	Rocket Science	65	12/97
Starship Titanic	Adventure	NBG Verlag	38	06/98

Action

- **Action-Adventure** – z. B. Drakan, Tomb Raider, Dark Project
- **3D-Action** – z. B. Half-Life, Unreal, Quake 3 Arena
- **Flipper** – z. B. Pro Pinball: The Web
- **Beat 'em Up** – z. B. Virtua Fighter 2
- **Action-Strategie** – z. B. Rainbow Six, Hidden & Dangerous
- **Jump&Run** – z. B. Rayman 2, Pandemonium
- **Rennspiele** – z. B. Star Wars Racer, POD, WipEout

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Dark Project 2 - The Metal Age	Action-Adventure	LookingGlass	91	05/00
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	91	10/99
Jedi Knight	3D-Action	LucasArts	93	12/97
Jedi Knight: Mysteries of the Sith (Z)	3D-Action	LucasArts	93	04/98
Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	Cunning Developements	90	12/98
ProPinball: Timeshock!	Flipper	Cunning Developements	92	07/97
ShadowMan	Action-Adventure	Iguana	90	10/99
The Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	Looking Glass	94	02/99
Tomb Raider 3	Action-Adventure	CoreDesign	90	01/99
Tomb Raider 4: The Last Revelation	Action-Adventure	Core Design	91	01/00
Unreal Tournament	3D-Action	EpicGames	92	09/99
Wheel of Time	3D-Action	Legend Entertainment	90	01/00
Battlezone 2	Action-Strategie	Pandemic Studios	86	12/99
Descent 3	3D-Action	Outrage Entertainment	80	08/99
Descent 3: Mercenary (Z)	3D-Action	Outrage	80	02/00
Forsaken	3D-Action	ProbeEntertainment	90	05/98
Gex 3D: Enter the Gecko	Jump&Run	Crystal Dynamix	89	07/98
Grand Theft Auto	Action	DMA	80	01/98
Grand Theft Auto 2	Action	Rockstar	86	12/99
Half-Life (dt.)	3D-Action	Valve	91	12/98
Half-Life: Opposing Force	3D-Action	Valve	89	01/00
Heretic 2	3D-Action	Raven Software	85	01/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	80	01/00
MDK	3D-Action	Shiny Entertainment	94	04/97
Oddworld: Abe's Exoddus	Jump&Run	Oddworld Inhabitants	80	01/99
Outcast	Action-Adventure	Appeal	84	08/99
Pro Pinball: Fantastic Journey	Flipper	CunningDevelopements	82	02/00
Pro Pinball: The Web	Flipper	Cunning Developements	90	01/96
Rainbow Six	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	86	11/98
Rayman 2 - The Great Escape	Jump&Run	UbiSoft	88	12/99
Requiem	3D-Action	Cyclone Studios	85	04/99
Rogue Spear	Action	Redstorm Entertainment	81	11/99
SWAT 3: Close Quarters Battle	Action-Strategie	Sierra Studios	85	02/00
System Shock 2	Action-Adventure	LookingGlass	89	10/99
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	81	01/00
Turok 2: Seeds of Evil	3D-Action	Iguana	83	02/99
Unreal	3D-Action	Epic Games	92	08/98
Unreal: Return to Na Pali	3D-Action	Legend Entertainment	83	08/99
Wargasm	Action-Simulation	Digital Image Design	88	01/99
Addiction Pinball	Flipper	Team 17	86	03/98
Aliens vs. Predator	3D-Action	Rebellion	79	05/99
Balls of Steel	Flipper	Wildfire Studios	80	02/98
Croc: Legend of the Gobbos	Jump&Run	ArgonautSoftware	86	03/98
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	EidosInteractive	82	07/98
Delta Force	Action-Strategie	NovaLogic	79	12/98
Die by the Sword	Action-Adventure	Treyarch Invention	86	05/98
Die by the Sword Add-On (Z)	Action-Adventure	Treyarch Invention	78	01/99
Disneys Tarzan	Jump&Run	Eurocom Entertainment	70	03/00
Evolva	3D-Action	Computer Artworks	74	05/00
Extreme Assault	Action-Simulation	Blue Byte	92	06/97
Frogger	Jump&Run	SCEE Cambridge	74	02/98
G-Police	Weltraum-Action	Psygnosis	89	11/97
Grand Theft Auto: London 1969 (Z)	Action	DMA	78	05/99
H.E.D.Z.	Action	Vis Interactive	80	11/98
Heart of Darkness	Jump&Run	Amazing Studios	80	08/98
Hercules	Action	Disney Interactive	78	12/97
Hidden & Dangerous	Action-Strategie	Illusion Softworks	79	09/99
Incoming	Arcade-Action	Rage Software	86	05/98
Interstate 76 Nitro Riders (Z)	Action	Activision	85	05/98
Interstate 82	Action	Activison	76	01/00
Jazz Jackrabbit 2	Jump&Run	Epic Games	84	04/98
Judge Dredd Pinball	Flipper	Pin-Ball Games	85	07/98
Links Extreme	Golfspiel	Access Software	71	09/99
Micro Machines V3	Rennspiel	Midway	75	08/98
Nerf Arena Blast	3D-Action	Visionary	77	03/00
Nuclear Strike	Action	Electronic Arts	75	01/98
Oddworld: Abe's Oddysee	Jump&Run	Oddworld Inhabitants	79	01/98
Outwars	Weltraum-Action	Single Trac	86	06/98
Overboard	Action	Psygnosis	79	12/97
Pandemonium 2	Jump&Run	Crystal Dynamix	87	06/98
Rainbow Six: Eagle Watch (Z)	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	79	04/99
Rayman's World	Jump&Run	UbiSoft	70	12/97
Recoil	Action	Zipper Interactive	77	05/99
Shogo: Mobile Armor Division	3D-Action	Monolith	72	12/98
SoulReaver - Legacy of Kain	Action-Adventure	Crystal Dynamix	76	11/99
SpecOps	Action-Strategie	Zombie	83	06/98
Star Trek: Klingon Honor Guard	3D-Action	MicroProse	78	10/98
Subculture	Action	Criterion Studios	83	12/97
TombRaider	Action-Adventure	Core Design	90	01/97
Tomb Raider 2	Action-Adventure	Core Design	94	12/97
TrickStyle	Rennspiel	Criterion Studios	72	12/99
Turok	3D-Action	Iguana	85	11/97
Ultimate Race Pro	Rennspiel	Kalisto	76	02/98
Uprising	3D-Echtzeitstrategie	Cyclone Studios	84	01/98
Uprising 2: Lead And Destroy	Action-Strategie	Cyclone Studios	72	03/99
V2000	Action	Grolier Interactive	78	11/98
Virtua Fighter 2	Beat 'em Up	Sega PC	88	11/97
A Bug's Life	Jump&Run	Disney Interactive	51	04/99
B-Hunter	Action	Midas	52	02/00
BleifußFun	Rennspiel	Milestone	70	11/97
Bust-A-Move	Action	Les Bird and Ruben Cabrera	65	04/98
Bust-A-Move 4	Arcade	Cyberfront	65	02/00
Centipede	Arcade-Action	Hasbro Interactive	54	01/99
Chasm: The Rift	Arcade-Action	Action Forms Ltd.	78	12/97
Croc 2	Jump&Run	Argonaut	79	04/00
Dark Rift	Action	Vic Tokai	60	04/98
Descent 2	Weltraum-Action	ParallaxSoftware	91	05/96
Dethkarz	Rennspiel	Beam Software	72	12/98
Earthworm Jim	Jump&Run	Activision	90	03/96
Earthworm Jim 2 + 1	Jump&Run	Rainbow Arts	90	04/96
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	VIS Interactive	63	01/00
Excessive Speed	Rennspiel	Chaos Works	59	01/99
Expendable	Action	Rage Software	68	06/99
Extreme-G 2	Rennspiel	Probe Entertainment	60	03/99
Fighting Force	Action	Core Design	60	05/98
Force 21	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	56	09/99
Glover	Jump&Run	Interactive Studios	60	02/99
Hardwar	Weltraum-Action	Gremlin Interactive	61	11/98
Have a N.I.C.E. day! TrackPack (Z)	Rennspiel	Synetic	83	12/97
Hell Copter	Action	Drago Entertainment	68	06/99
Hexplore	Weltraum-Action	Heliovisions Productions	71	07/98
M.I.A. Missing in Action	Action	Simis	60	09/98
Machine Hunter	Action	Eurocom	72	09/97
Mageslayer	Action	Raven Software	61	12/97
MagicCarpet 2: Netherworlds	3D-Action	Bullfrog	92	11/95
MassDestruction	Action	NMS Software	71	10/97
My Friend Koo	Action	ICE	50	04/98
Pandemonium	Jump&Run	CrystalDynamix	91	06/97
Perfect Weapon	Action	GrayMatter	70	10/97
POD - Back to Hell	Rennspiel	UbiSoft	50	03/98
Puzzle Bobble	Arcade	Cyberfront	65	12/99
Rebel Assault	Weltraum-Action	LucasArts	91	01/94
Rocket Jockey	Action	Rocket Science Games	70	12/97
Rogue Spear - Urban Operations	Action	Redstorm Entertainment	69	06/00
Rogue Squadron	Weltraum-Action	Factor5	60	02/99
Savage Arena	Action	Rage Software	50	07/99

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
SentinelReturns	Action	HookstoneProductions	62	08/98
Shadow Master	Action	Hammerhead	71	02/98
Shadows of the Empire	3D-Action	LucasArts	77	11/97
Sinistar Unleashed	Action	GameFX	68	11/99
Skout	3D-Action	Soft Enterprises	63	10/99
Slam Tilt Resurrection	Flipper	Ganymede	52	06/00
SlaveZero	Action	Infogrames	61	03/00
Small Soldiers	Action-Strategie	Dreamworks Interactive	56	10/98
Soldier of Fortune	3D-Action	Raven Software	69	05/00
Sonic 3D - Flickies Island	Jump&Run	SegaPC	60	10/97
Sonic R	Jump&Run	Sega PC	54	12/98
South Park	3D-Action	Iguana	65	06/99
South Park Rally	Rennspiel	Tantalus	61	03/00
Sp arhead	Action-Strategie	MAK Technologies	63	11/98
Star Trek Pinball	Flipper	Interplay	71	04/98
Star Wars: Episode I - Racer	Rennspiel	LucasArts	68	07/99
SuperBubsy	Action	Accolade	70	10/97
TellunanDefence	Weltraum-Action	Psygnosis	56	10/98
The Reap	Action	Housemarque	70	01/98
Tilt!	Flipper	Virgin Interactive	91	03/96
Toshinden 2	Action	Fujitsu	67	07/98
TreadMarks	3D-Action	LongbowDigital	53	04/00
Tunguska	Action	Project Two	57	03/99
Vangers: One for the Road	Action	K-DLab	56	09/98
Virtua FighterPC	Beat 'emUp	AM2 Design	93	08/96
Virus	3D-Action	Kidum MultimediaLtd.	62	12/97
Wild MetalCountry	Action	DMA	55	07/99
3D Pinball:Nascar	Flipper	Dynamix	43	01/99
Adrenix	Action	DigitalDialect	41	09/98
AlienEarth	Action	PlaymatesInteractive	42	09/98
Asteroids	Arcade-Action	Syrox Developments	38	01/99
AtomicBomberman	Arcade-Action	Interplay	60	10/97
Barrage	Action	MangoGrits	45	11/98
BigBrother - he Game	Geschicklichkeit	LostBoys	10	06/00
Blood Omen - Le acy of Kain	Action	Silicon Knights	58	11/97
D.O.G.	Action	Greenwood	52	09/97
DeadReckoning	Action	Goldtree	11	11/99
DeerHunter2	3D-Action	SunStorm Interactive	16	05/99
Descent	3D-Action	ParallaxSoftware	92	03/95
Die Rache der Sumpfhühner	Action	Koch Media	17	06/00
Disney's verrückte Spielesammlung	Action	DisneyInteractive	38	06/00
DragonsLair	Action	DigitalLeisure	19	03/99
Ed Hunter	3D-Action	Dimensions	9	07/99
Eliminator	Ar ade-Action	Psygnosis	18	05/99
Future CopLAPD	Arcade-Action	Electronic Arts	49	03/99
Get Medieval	Arcade-Action	Monolith	28	10/98
Hugo Wild River	Rennspiel	MBGVerlag	41	06/98
HugoXL	Jump&Run	ITE	28	09/99
Killer Loop	Rennspiel	VCC	24	02/00
Lander	Weltraum-Action	Psygnosis	39	05/99
Lode Runner 2	Arcade-Action	PresageSoftware	40	12/98
Madtrax	Rennspiel	Project2	47	01/99
Men in Black	Adventure	Gigawatt Studios	52	01/98
Motorhead	Rennspiel	Digital Illusions	46	06/98
Natural Fawn Killers	3D-Action	Gameplay Company	30	03/99
peep!	Geschicklichkeit	United Software	3	03/00
PinballArcade	Flipper	Microsoft	33	12/98
Pitfall: The Mayan Adventure	Jump&Run	Activison	90	11/95
PlaneCrazy	Rennspiel	InnerWorkingsLtd.	47	06/98
Pong	Arcade	Atari	26	12/99
Revenge of Arcade	Arcade-Action	Microsoft	27	12/98
S.C.A.R.S.	Rennspiel	UbiSoft	42	02/99
SpaceInvaders	Arcade	Z-Axis	34	12/99
Stratosphere - Conquest of the Skies	Weltraum-Action	KodiakInteractive	40	10/98
Survival	Weltraum-Action	Enjoy	25	12/98
The Atari Collection	Ar ade-Action	GT Interactive	36	10/99
Thunder Brigade	Weltraum-Action	BlueMoon Interactive	27	02/99
Tiny Tiger	Jump&Run	United Software	20	12/99

Simulation

- **Flugsimulationen** — z. B. Falcon 4.0, F-22 Lightning 3
- **Zivile Flugsimulationen** — z. B. MS Flight Simulator 2000
- **Hubschraubersimulationen** — z. B. Comanche 3, Apache Longbow
- **Panzersimulationen** — z. B. Armored Fist 2, Panzer Elite
- **U-Boot-Simulationen** — z. B. Silent Hunter
- **Weltraum-Flugsimulationen** — z. B. X-Wing Alliance, Wing Com. Prophecy
- **Kampfroboter-Simulationen** — z. B. MechWarrior

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
WingCommander Prophecy	Weltraum-Action	Origin	90	02/98
Armored Fist 3	Panzersimulation	NovaLogic	81	12/99
Comanche 3	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	05/97
Comanche Gold	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	07/98
Conflict:Freespace - The GreatWar	Weltraum-Action	VolitionInc.	86	08/98
FlightSimulator2000	ZivileFlugsimulation	Microsoft	80	11/99
Freespace 2	Weltraum-Action	Volition In .	84	01/00
Gunship!	Hubschraubersimulation	MicroProse	85	05/00
M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	MicroProse	84	05/98
MechWarrior 3	Kampfrobotersimulation	Zipper Interactive	82	07/99
MiGAlley	Flugsimulation	Rowan	80	09/99
Panzer Elite	Panzersimulation	Wings Simulations	83	11/99
Red Baron 2	Flugsimulation	Dynamix	86	02/98
Starlancer	Weltraum-Action	Digital Anvil	84	06/00
Total AirWar	Flugsimulation	Digital ImageDesign	87	11/98
USAF	Flugsimulation	Jan 's CombatSimulations	80	02/00
X: Beyond the Frontier	Weltraum-Action	Egosoft	87	08/99
X-Wing Alliance	Weltraum-Action	Totally Games	88	05/99
Armored Fist 2	Panzersimulation	NovaLogic	85	12/97
Combat Flight Simulator	Flugsimulation	Microsoft	70	12/98
Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs. KA-52 Hokum	Hubschraubersimulation	Razor Works	72	05/00
EuropeanAir War	Flugsimulation	MicroProse	70	01/99
F-16Aggressor	Flugsimulation	GeneralSimulationsInc.	70	05/99
F-16MultiroleFighter	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
F-22Lightning3	Flugsimulation	NovaLogic	78	09/99
F-22Raptor	Flugsimulation	NovaLogic	86	02/98
F-22 RedSeaOperations(Z)	Flugsimulation	Digital ImageDesign	72	08/98
Falcon 4.0	Flugsimulation	MicroProse	77	03/99
Flanker 2.0	Flugsimulation	EagleDynamics	70	02/00
Fly!	ZivileFlugsimulation	TerminalReality	70	09/99
FlyingCorpsGold	Flugsimulation	Rowan	85	01/98
FlyingSaucer	UFO-Simulation	PostLinear	75	05/98
HeavyGear	Kampfrobotersimulation	Activision	74	01/98
Heavy Gear 2	Kampfrobotersimulation	Activision	76	08/99
Jane'sF-15	Flugsimulation	Jane'sCombat Simulations	82	06/98
Joint Strike Fighter	Flugsimulation	Innerloop	86	11/97
KA-52 TeamAlligator	Hubschraubersimulation	Simis	78	02/00
Longbow 2	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulations	79	01/98
MiG-29 Fulcrum	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
Sabre Ace - Konflikt über Korea	Flugsimulation	EagleInteractive	72	01/98
Starfleet Academy	Weltraum-Action	Interplay	91	10/97
Starfleet Academy Mission-CD (Z)	Weltraum-Action	Interplay	85	07/98
Starsiege	Kampfrobotersimulation	Dynamix	75	05/99
Wing Commander 4	Weltraum-Action	Origin	93	04/96
AHx-1	Hubschraubersimulation	PixelMultimedia	72	12/97
ApacheHavoc	Hubschraubersimulation	Razorworks Studios	65	02/99
Comanche: Operation WhiteLightning	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	02/93
DasHexagon Kartell	U-Boot-Simulation	Ascaron	91	01/97
F/A-18 Hornet 3.0	Flugsimulation	Graphic Simulations	72	10/97
F-16 FightingFalcon	Flugsimulation	Digital Integration	72	10/97
F-22Air Dominance Fighter	Flugsimulation	DigitalImageDesign	87	01/98
Flight Simulator98	Zivile Flugsimulation	Microsoft	72	12/97
FlightUnlimited 2	ZivileFlugsimulation	Looking Glass	66	03/98
FlightUnlimited3	Zivile Flugsimulation	LookingGlass	60	12/99
Hangsim	Flugsimulation	Wilco Publishing	55	02/00
iF/A-18 E	Flugsimulation	InteractiveMagic	62	11/98
Israeli Air Force	Flugsimulation	Jane'sCombat Simulations	68	11/98
I-War	Weltraum-Action	Particle Systems	89	01/98
I-WarSpecial Edition	Weltraum-Action	Particle Systems	66	12/99
Nations WWII Fighter Command	Flugsimulation	Psygnosis	53	11/99
Panzer Commander	Panzersimulation	Ultimation Inc.	69	07/98
SilentHunter CommanderEdition	U-Boot-Simulation	AeonElectronicEntertainment	79	01/98
TeamApa he	Hubschraubersimulation	Simis	73	09/98
TerraNova:StrikeBase Centauri	Kampfrobotersimulation	LookingGlass	91	05/96
TopGun: Hornet'sNest	Flugsimulation	ZipperInteractive	62	03/99
Wing Commander3	Weltraum-Action	Origin	96	02/95
WWII Fighters	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	66	02/99
Xenocrazy	Weltraum-Action	Glass Ghost	69	07/93
X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power (Z)	Weltraum-Action	Totally Games	70	02/98
688(I)Hunter Killer	U-Boot-Simulation	Jane's CombatSimulations	60	09/97
Apollo18	Mondlandesimulation	AIM Software	9	11/93
Aquarium	Aquariumsimulation	9003inc	35	07/99
FighterSquadron	Flugsimulation	Parsoft Interactive	55	04/99
Luftwaffe Commander	Flugsimulation	Eagle Interactive	41	05/99
Phoenix	Weltraum-Action	Team 17	55	01/00
Privateer	Weltraum-Action	Origin	92	11/93
ProPilot	ZivileFlugsimulation	Dynamix	58	09/98
Pro Pilot99	ZivileFlugsimulation	Dynamix	52	02/99
Star Trek: Starship Creator	Raumschiff-Baukasten	The Imergists	27	05/99
Stealthreaper2020	Flugsimulation	ECC InternationalCorp.	52	04/98
T.F.X.	Flugsimulation	Digital Image Design	95	12/93
Virtual Skipper	Segel-Simulation	Duran	44	06/00

Sport & Rennspiel

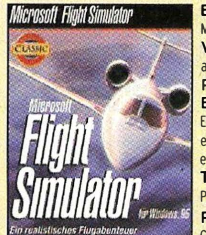
- **Sportspiele aller Art** — z. B. FIFA, NHL, NBA
- **Formel-1-Simulationen** — z. B. F1 Racing Simulation, Grand Prix 2
- **Rennsp. mit realis. Fahrzeugen** — z. B. Need For Speed 4, Nice 2

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Driver	Rennspiel	Reflections Interactive	90	11/99
F1 Racing Simulation	Formel-1-Simulation	Ubi Soft	95	01/98
FIFA2000	Fußball-Simulation	EASports	92	12/99
FIFA99	Fußball-Simulation	EASports	91	01/99
Frankreich 98: Die Fußball WM	Fußball Simulation	EASports	94	06/98
GrandPrix Legends	Formel-1-Simulation	Papyrus	92	11/98
NBALive2000	Basketball-Simulation	EA Sports	91	01/00
NBALive99	Basketball-Simulation	EA Sports	93	01/99
Need for Speed 5: Porsche	Rennspiel	ElectronicArts	90	05/00
NHL 2000	Eishockey-Simulation	EA Sports	90	11/99
NHL99	Eishockey-Simulation	EA Sports	94	12/98
RacingSimulation 2	Formel-1-Simulation	Ubi Soft	91	11/98
CART Precision Racing	Cart-Simulation	TerminalReality	87	03/98
Colin McRae Rally	Rallye-Simulation	Codemasters	87	10/98
Edgar Torronteras' Extreme Biker	Moto rossspiel	DeibusStudios	83	12/99
F1 2000	Formel-1-Simulation	EA Sports	80	05/00
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball-Simulation	EA Sports	93	01/98
GP500	Motorrad-Simulation	Beam Software	83	10/99
Grand Prix2	Formel-1-Simulation	MicroProse	92	04/96
KäferTotal	Rennspiel	Xpiral	82	04/00
Links LS 1998 Edition	Golfsimulation	Access	89	10/97
LinksLS 2000	Golfsimulation	Access	89	01/00
Links LS 99	Golfsimulation	Access	89	03/99
Madden NFL99	Football-Simulation	EASports	83	02/99
Midtown Madness	Rennspiel	Angel Studios	83	07/99
MotocrossMadness	Motocross-Simulation	RainbowStudios	87	10/98
Nice 2	Rennspiel	Synetic	87	12/98
NBA Live98	Basketball-Simulation	EASports	90	01/98
Need forSpeed3	Rennspiel	ElectronicArts	89	11/98
Need forSpeed4	Rennspiel	ElectronicArts	84	08/99
NHL98	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	11/97
Rally Championship Edition 2000	Rallye-Simulation	MagneticFields	86	01/00
Rally Masters - Race of Champions	Rallye-Simulation	DigitalIllusions	80	06/00
Re-Volt	Rennspiel	AcclaimStudiosLondon	86	10/99
SegaRally2	Rallye-Simulation	SegaPC	80	12/99
Superbike2000	Motorrad-Simulation	Milestone	87	04/00
Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	Milestone	86	04/99
Supre e Snowboarding	Snowboard-Simulation	Housemarque	84	01/00
Tiger Woods 99	Golfsimulation	EA Sports	87	11/98
ActualceHockey2	Eishockey-Simulation	Gremlin	72	07/99
Actua Pool	Billard-Simulation	Gremlin	77	07/99
Bundesliga Stars 2000	Fußball-Simulation	EA Sports	78	09/99
Castrol Honda Superbike WorldChampionship	Motorrad-Simulation	TequeInteractive	74	08/98
DemolitionRacer	Rennspiel	Pitbull Syndicate	71	02/00
Die24 Stunden von Le Mans	Rennsimulation	Eutechnyx	74	02/00
DSFGolf99	Golfsimulation	SierraSports	70	09/99
Formel I	Formel-1-Simulation	BizarreCreations	90	05/97
Formel 1 '97	Formel-1-Rennspiel	Bizarre Creations	85	04/98
Formel Eins 99	Formel-1-Simulation	Studio33	70	02/00
Fußball International 2000	Fußball-Simulation	Rage	74	11/99
JackNicklaus Golf: Golden BaerChallenge	Golfsimulation	HypnosEntertainment	74	06/99
JeffGordonRacing	Rennspiel	RealSports	76	08/99
Links LS	Golfsimulation	Access	94	10/96
Madden NFL2000	Football-Simulation	EASports	70	12/99
Madden NFL98	Football-Simulation	EASports	87	01/98
MotoRacer2	Motorrad-Rennspiel	Delphine	79	01/99
Nice2: Tune up(Z)	Rennspiel	Synetic	77	07/99
NBA Basketball2000	Basketball-Simulation	Radical Entertainment	72	12/99
NBALive97	Basketball-Simulation	EA Sports	93	03/97
NHL Hockey97	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	12/96
OfficialFormulaOne Racing	Formel-1-Simulation	Lankhor	77	07/99
Powerpool	Billard-Simulation	Data Becker	72	06/99
Redline Racer	Rennspiel	Criterion Studios	79	05/98
Rollcage	Rennspiel	Attention toDetail	74	04/99
Rollcage Stage 2	Rennspiel	Psygnosis	71	06/00
Sega Worldwide SoccerPC	Fußball-Simulation	Sega PC	89	09/97
SpeedBusters	Rennspiel	UbiSoft	78	02/99
Sports CarGT	Rennsimulation	ImageSpace Inc.	71	07/99
TOCA 2	Rennsimulation	Codemasters	79	05/99
TOCATouringCar Championship	Rennsimulation	Codemasters	85	01/98
UEFAChampions League	Fußball-Simulation	Eidos	72	05/99
UEFAChampions League 99/2000	Fu ball-Simulation	SiliconDreams	71	05/00
VIVAFootball	Fußball-Simulation	Virgin	78	05/99
V-Rally	Rennspiel	EdenStudios	71	06/99
ActuaSoccer	Fußball-Simulation	Gremlin	68	04/99
ActuaSoccer2	Fußball-Simulation	Gremlin	72	01/98
Actua Tennis	Tennis-Simulation	Gremlin	70	12/98
AndrettiRacing	Rennsimulation	Stormfront Studios	71	01/98
Autobahn Raser	Rennspiel	Davilex	60	07/98
AutobahnRaser2	Rennspiel	Davilex	69	12/99
BaseballEdition 2000	Baseball-Simulation	InterplaySports	56	07/99
BleifußRally	Rennspiel	Milestone	81	01/98
Castrol HondaSuperbike2000	Rennspiel	TequeInteractive	66	10/99
Clash	Rennspiel	Accolade	69	07/98
Daytona USA Deluxe	Rennspiel	SegaPC	62	12/97
DSFF tball	Football-Simulation	SierraSports	70	12/97
DSFGolf	Golfsimulation	SierraSports	70	10/97
FIFASoccer96	Fußball-Simulation	EA Sports	94	01/96
Ford Racing	Rennspiel	Elite Systems	62	02/00
Grand Prix500ccm	Motorrad-Simulation	Ascaron	70	12/98
GrandTouring	Rennsimulation	Empire	66	02/99
IndyRacing	IndyCar-Simulation	ABC Interactive	75	07/98
InternationalRally Championship	Rennsimulation	OrangeEntertainment	86	12/97
JackNicklaus Golf 5	Golfsimulation	Eclipse	67	03/98
Johnny HerbertsGrandPrix Championship 1998	Formel-1-Rennspiel	MidasInteractive	71	10/98
K.O. Boxing	Boxsimulation	Data Becker	63	09/99
Kick Off 98	Fußball-Simulation	Anco	61	01/98
ManxxTT	Motorrad-Rennspiel	SegaPC	65	12/97
Microsoft Golf1998Edition	Golfsimulation	FriendlySoftware	69	06/98
MicrosoftGolf99	Golfsimulation	FriendlySoftware	62	06/99
Monster TruckMadness2	Rennspiel	TerminalReality	71	06/98
Monster Trucks	Rennspiel	Psygnosis	78	09/97
NASCAR Racing1999 Edition	NASCAR-Simulation	Papyrus	68	02/99
NASCAR Racing 3	NASCAR-Simulation	Papyrus	55	12/99
NBA Action98	Basket all-Simulation	Sega Sports	80	03/98
NBA Inside Drive 2000	Basketball-Simulation	HighVoltageSoftware	67	10/99
NBALive96	Basketball-Simulation	EA Sports	93	04/96
Need for Speed2 Special Edition	Rennspiel	ElectronicArts	60	12/97
NHL Championship2000	Eishockey-Simulation	Radical Entertainment	52	12/99
Powerboat Racing	Powerboat-Rennspiel	Promethean Designs	68	04/98
Powerslide	Rennspiel	Ratbag	68	01/99
Pro18Golf	Golfsimulation	Psygnosis	64	04/99
Puma Street Soccer	Fußball-Simulation	Sunsoft	63	09/99
Renegade Racers	Rennspiel	Promethean Designs	68	04/00
Sega Touring CarChampionship	Rennsimulation	SegaPC	79	03/98
SensibleSoccer WM-Edition	Fußball-Simulation	Sensible Software	60	06/98
SpeedboatAttack	Rennspiel	Telstar	75	12/97
TheGolfPro	Golfsimulation	Empire	76	05/98
Triple Play99	Baseball-Simulation	Electronic Arts	71	07/98
Virtual Pool2	Billard-Simulation	VR Sports	89	12/97
VR Baseball2000	Baseball-Simulation	VRSports	65	02/99
World League Soccer 98	Fußball-Simulation	SiliconDreams	73	07/98
Actua Golf 2	Golfsimulation	Gremlin	51	05/98
Adidas Power Soccer98	Fußball-Simulation	Psygnosis	30	08/98
Baseball 3D 1998	Baseball-Simulation	WizBang!SoftwareProductions	58	09/98
Boss Rally	Rennspiel	Boss GameStudios	48	07/99
BrianLara Cricket	Kricket-Simulation	Codemasters	36	05/99
Buggy	Rennspiel	Gremlin	46	01/99
DSFFootball98	Football-Simulation	SierraSports	46	09/98
Field & StreamTrophyBuck	Jagdsimulation	SierraSports	20	06/99
FIFAInternational Soccer	Fußball-Simulation	EA Sports	90	07/94
FIFASoccer	Fußball-Simulation	EA Sports	90	01/95
French Open Tennis 97	Tennis-Simulation	Interplay	59	10/97
Game, Net & Match	Tennis-Simulation	Blue Byte	55	07/98
Golden Goal 98	Fu ball-Simulation	Take2	50	08/98
Hardcore4x4	Offroad-Simulation	Gremlin	58	09/97
LKWRaser	Rennspiel	SoftLab	38	08/99
Minigolf Deluxe	Minigolf-Simulation	SierraStudios	47	12/98

Budgetspiele

Was Sie in den Wühlkisten finden.

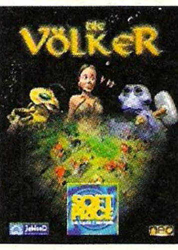
Microsoft Flight Simulator



Entwickler: Microsoft
Vertrieb: ak tronic
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten Es handelt sich um die erste für Windows 95 erstellte Version.
Test PC Games 01/97, 77%
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Die Referenz der zivilen Flugsimulationen bietet alles, was ein Pilot braucht. Allerdings verfügt die drei Jahre alte Software nur über betagte Grafiken.

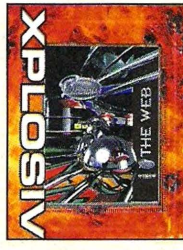
Die Völker



Entwickler: JoWood
Vertrieb: Infogrames
Preis: Ca. DM 30,-
Besonderheiten *Die Völker* wurde erst vor zwölf Monaten veröffentlicht.
Test PC Games 07/99, 81%
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Aufbaustrategiespiel mit originell gestalteten Konfliktparteien. BlueBytes *Die Siedler* war unverkennbar das Vorbild dieses Spiels.

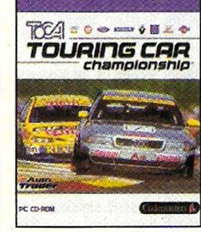
Pro Pinball - The Web



Entwickler: Cunning Developements
Vertrieb: Empire Interactive
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten Zahlreiche Internet-optionen ermöglichen Online-Turniere.
Test PC Games 01/96, 90%
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Trotz des hohen Alters noch immer eine der akkuratesten Flipper-Simulationen. Selbst grafisch noch State-of-the-Art.

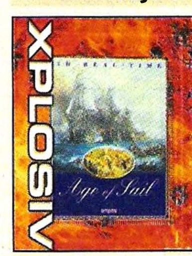
TOCA Touring Car Championship



Entwickler: Codemasters
Vertrieb: ak tronic
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten Netzwerk-Modus für bis zu 8 Spieler. Solides Fahrmodell
Test PC Games 01/98, 85%
Preis-Leistung: Befriedigend

Allgemeines: Das erste offizielle RAC-British-TOCA-Lizenzprodukt kann auch heute noch mit schnellen, gut fahrbaren Tourenwagen begeistern.

Age of Sail



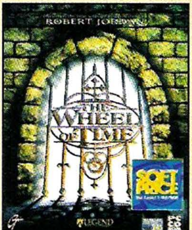
Entwickler: Empire Interactive
Vertrieb: Empire Interactive
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten Trotz des hohen Alters erstmals in einer Budget-Serie.
Test PC Games 03/97, 44%
Preis-Leistung: Ungenügend

Allgemeines: Das im Mittelalter angesiedelte Runden-strategiespiel kann weder spielerische Akzente setzen noch für Spannung oder gar Spielspaß sorgen.

Genre-Hits

Aktuelle 3D-Action-Highlights

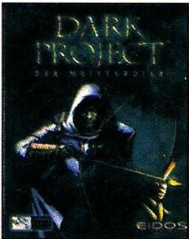
Wheel of Time



Entwickler: Legend Entertainment
Vertrieb: Infogrames
Preis: Ca. DM 40,-
Besonderheiten Basiert auf den Fantasy-Romanen von Kultautor Robert Jordan.
Test PC Games 01/2000, 90%
Preis-Leistung: Sehr gut

Allgemeines: 3D-Action mit Unreal-Engine, Herz und Verstand. Die intelligente Ausnahmeerscheinung im Genre begeistert neben Actionliebhabern auch Abenteurer.

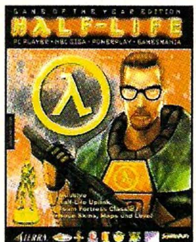
Dark Project Gold Premier Collection



Entwickler: Looking Glass
Vertrieb: Eidos
Preis: Ca. DM 40,-
Besonderheiten Enthält drei zusätzliche, unveröffentlichte Missionen.
Test PC Games 02/99, 94%
Preis-Leistung: Sehr gut

Allgemeines: Eine atemberaubende Diebessimulation, in der Ego-Perspektive mit anspruchsvollen Aufgaben für Liebhaber intelligenter Actionspiele.

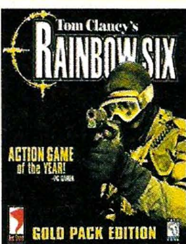
Half-Life Generation Pack



Entwickler: Valve
Vertrieb: Sierra
Preis: Ca. DM 65,-
Besonderheiten Zahlreiche Internet-optionenermöglichen Online-Turniere.
Test PC Games 01/00, 89%
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Mit dem Zusatzpaket *Opposing Force* ist das Generation Pack vor allem für Online-3D-Action-Spieler geeignet, die sich gelegentlich auch alleine vergnügen.

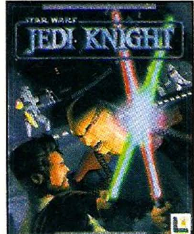
Rainbow Six Gold



Entwickler: Redstorm Studios
Vertrieb: Take 2
Preis: Ca. DM 60,-
Besonderheiten Enthält *Rainbow Six* und die Zusatz-CD *Eagle Watch*.
Test PC Games 11/98, 86%
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Die Anti-Terror-Simulation verlangt vom Spieler Geduld und taktische Begabung, der Spielspaß kommt dennoch nicht zu kurz.

Jedi Knight Complete



Entwickler: Lucas Arts
Vertrieb: Wial
Preis: Ca. DM 45,-
Besonderheiten Enthält *Jedi Knight* und die Zusatz-CD *Mysteries of the Sith*.
Test PC Games 12/97, 93%
Preis-Leistung: Befriedigend

Allgemeines: Alles andere als aktuell, dennoch ein echter Kurzweil-Garant: 3D-Action in der reinsten Form, noch dazu im schicken Star-Wars-Gewand.

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Nascar Revolution	NASCAR-Simulation	Electronic Arts	57	05/99
NascarRoadRacing	Rennsimulation	EASports	14	11/99
NFLBlitz	Football-Simulation	GTInteractive	39	12/98
ProBoarder	Snowboard-Simulation	EASports	45	02/99
Prost GrandPrix	Formel-1-Simulation	Canal+	28	08/98
RidingStar	Reitsimulation	Midas Interactive	12	11/99
RolandGarrosFrench Open - Paris 1999	Tennis-Simulation	Carapace	44	03/00
Silkolene HondaSupercrossGP	Rennsimulation	TheDawn	42	04/00
Skispringen 2000	Skisprung-Simulation	VCCEntertainment	34	03/00
SnowWave Avalanche	Snowboard-Simulation	MidasInteractive	50	03/99
SODAOff-RoadRacing	Rallye-Simulation	Papyrus	60	02/98
StreetLuge Racing	Rennspiel	FusionInteractive	38	06/00
StrongmanCompetition	Sportspiel	Cat Daddy Games	19	06/00
Test Drive4	Rennspiel	Pitbull Syndicate	73	02/98
Test Drive4x4	Offroad-Simulation	Pitbull Syndicate	43	02/99
Test Drive 5	Rennspiel	Pitbull Syndicate	63	02/99
Test Drive 6	Rennsimulation	PitbullSyndicate	46	02/00
Test DriveOff-Road 3	Rennspiel	PitbullSyndicate	23	02/00
Thrust,Twist & Turn	Rennspiel	CartsEntertainment	45	07/99
UEFAChampions League95/96	Fußball-Simulation	PhilipsMedia	44	07/99
Wreckin' Crew	Rennspiel	Telstar	18	07/98

Strategie

- **Echtzeitstrategie** z. B. C&C 3, StarCraft, Age of Empires
- **Aufbaustrategie** z. B. Anno 1602, Die Siedler 3, SimCity 3000
- **Echtzeittaktik** z. B. Commandos
- **Hexagon-/Rundenstrategie** z. B. Civ: Call to Power, Panzer General
- **Wirtschaftssimulationen** z. B. Anstoss 2, Airline Tycoon
- **Karten- und Denkspiele** z. B. Skat 3000
- **Brettspielumsetzungen** z. B. Catan, Cluedo, Spiel des Lebens

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
AgeofEmpires2:Ageof Kings	Echtzeitstrategie	EnsembleStudios	92	11/99
Anno1602: Erschaffung einerneuenWelt	Aufbaustrategie	Sunflowers	91	05/98
Civilization:Callto Power	Rundenstrategie	Activision	91	05/99
Commandos	Echtzeittaktik	PyroStudios	91	07/98
Commandos: ImAuftragder Ehre	Echtzeittaktik	PyroStudios	92	05/99
DungeonKeeper2	Echtzeitstrategie	Bullfrog	90	8/99
Earth2150	Echtzeitstrategie	TopWareInteractivePolen	92	12/99
Earth21502.0	Echtzeitstrategie	TopWare	92	06/00
Jagged Alliance2	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	06/99
StarCraft	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	06/98
TheSims	Aufbaustrategie	Maxis	90	03/00
Ageof Empires	Echtzeitstrategie	EnsembleStudios	94	11/97
Ageof Empires: Der Aufstieg Roms(Z)	Echtzeitstrategie	EnsembleStudios	83	12/98
Ageof Wonders	Rundenstrategie	TriumphStudios	80	01/00
AlphaCentauri	Rundenstrategie	Firaxis	89	03/99
Alpha Centauri: Alien Crossfire (Z)	Rundenstrategie	Firaxis	85	02/00
Anno1602:Neue Inseln,neue Abenteuer(Z)	Aufbaustrategie	Sunflowers	86	12/98
Anstoss 2	Fußballmanager	Ascaron	88	09/97
Anstoss 2 - Verlängerung(Z)	Fußballmanager	Ascaron	89	04/98
Anstoss 2Gold	Fußballmanager	Ascaron	89	11/98
Anstoss3 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Ascaron	86	03/00
Caesar 3	Aufbaustrategie	Impressions	83	12/98
Catan - Dieerste Insel	Brettspielumsetzung	Funatics	83	12/99
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot	Echtzeitstrategie	Westwood	90	12/96
Command& Conquer 2: Alarmstufe Rot:Gegenangriff(Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	90	06/97
Command & Conquer 2 Alarmstufe Rot: Vergeltungsschlag (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	88	11/97
Command & Conquer3: Feuersturm(Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	84	05/00
Command & onquer 3: Tiberian Sun	Echtzeitstrategie	Westwood	88	10/99
Creatures 3	KünstlichesLeben	Cyberlife	81	01/00
Der Industriegigant Gold	Aufbaustrategie	JoWood	81	08/98
Der I dustriegigant - ExpansionSet(Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/97
DerVerkehrsgigant	Aufbaustrategie	JoWood	81	04/00
Die Siedler 2	Aufbaustrategie	BlueByte	91	06/96
Die Siedler 2Gold Edition	Aufbaustrategie	Blue Byte	91	06/96
Die Siedler 3	Aufbaustrategie	BlueByte	88	01/99
Die Siedler 3 - DasGeheimnisder Amazonen(Z)	Aufbaustrategie	BlueByte	84	11/99
Die Siedler 3 - Mission CD(Z)	Aufbaustrategie	BlueByte	80	05/99
Die Völker	Aufbaustrategie	JoWood	81	07/99
Die Völker Mission Pack(Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/99
Diplomacy	Brettspielumsetzung	MicroProse	68	02/00
DungeonKeeper	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	07/97
DungeonKeeper: DeeperDungeons(Z)	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/97
GrandPrix World	Wirtschaftssimulation	MicroProse	80	04/00
Heroes of Might & Magic 3	Rundenstrategie	3DO Studios	81	06/99
Homeworld	3D-Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	89	11/99
ImperiumGalactica	Aufbaustrategie	Digital Reality	81	03/00
Incubation	Rundenstrategie	BlueByte	92	11/97
Incubation MissionPack(Z)	Rundenstrategie	BlueByte	92	05/98
KickerFußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	11/99
Kurt - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	03/99
LemmingsRevolution	Taktik	TarantulaStudios	80	06/00
Lords ofMagic	Rundenstrategie	Impressions	86	02/98
Metal Fatigue	Echtzeitstrategie	Zono	83	04/00
PanzerGeneral 4 - Western Assault	Rundenstrategie	SSI	80	11/99
Pharao	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/99
Populous 3: The Beginning	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/98
Populous 3: Unentdeckte Welten (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	80	06/99
RollercoasterTycoon: AddedAttractions(Z)	Wirtschaftssimulation	ChrisSawyer	80	12/99
ShadowCompany	Echtzeittaktik	SinisterGames	89	11/99
Star Trek:Armada	Echtzeitstrategie	Activison	80	05/00
StarTrek: StarfleetCommand	Echtzeitstrategie	Interplay	92	09/99
StarCraft:BroodWar(Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	88	02/99
Total Annihilation	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	84	11/97
WarCraft 2 - Battle.net-Edition	Echtzeitstrategie	Blizzard	72	05/00
WarCraft 2:Tidesof Darkness	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	02/96
Abomination	Strategie	Hothouse	76	11/99
Airline Tycoon	Wirtschaftssimulation	Spellbound	71	10/98
Airline Tycoon: FirstClass(Z)	Wirtschaftssimulation	Spellbound	74	06/99
AustinPowers - Operation:Trivia	Quizspiel	BerkeleySystems	71	12/99
Bundesliga2000 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EASports	74	12/99
Bundesliga Manager98	Fußballmanager	Software2000	81	10/98
Chessmaster7000	Schach	Mindscape	75	01/00
Civilization 2	Rundenstrategie	MicroProse	90	05/96
Civilization 2: Fantasy Worlds(Z)	Rundenstrategie	MicroProse	88	01/98
Civilization 2: Testof Time	Rundenstrategie	MicroProse	79	11/99
CloseCombat	Echtzeitstrategie	Atomic Games	78	02/00
Constructor	Aufbaustrategie	Studio 3	78	10/97
Creatures 2	Künstliches Leben	Cyberlife	-	10/98
Dark Reign	Echtzeitstrategie	Activision	85	11/97
Dark Reign Expansion Set(Z)	Echtzeitstrategie	Activision	85	05/98
Demonworld	Rundenstrategie	Ikarion	81	11/97
Der Korsar	Wirtschaftssimulation	Microids	75	05/99
Dominion: Storm over GIFT 3	Echtzeitstrategie	IONStorm	81	08/98
Dune 2000	Echtzeitstrategie	Westwood	83	09/98
DynastyGeneral	Rundenstrategie	SSI	83	11/98
Gangsters: Organisiertes Verbrechen	Wirtschaftssimulation	Hothouse	77	01/99
Heroes of Might andMagic3: Armageddon'sBlade(Z)	Rundenstrategie	NewWorldComputing	79	01/00
KKND2: Krossfire	Echtzeitstrategie	MelbourneHouse	76	07/98
Knights& Merchants	Aufbaustrategie	Joymania	78	10/98
Lego Rock Raiders	Aufbaustrategie	DataDesign Interactive	72	03/00
Lords OfMagic Special Edition	Rundenstrategie	Impressions	78	02/99
Machines	3D-Echtzeitstrategie	AcclaimStudios	77	05/99
Majesty	Echtzeitstrategie	Cyberlore	79	05/00
Mana - DerWeg der schwarzen Macht	Rundenstrategie	MythosGames	76	01/99
MechCommander	Echtzeitstrategie	FASA Interactive	79	08/98
Myth	3D Echtzeitstrategie	BungieSoftware	81	12/97
Myth 2: Soulblighter	3D-Echtzeitstrategie	BungieSoftware	74	02/99
Panzer General 3D	Hexagonstrategie	SSI	82	12/97
PizzaSyndicate	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	04/99
PizzaSyndicate MissionCD (Z)	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	11/99
Premier Manager 99	Fußballmanager	GremlinInteractive	77	06/99
Railroad Tycoon 2: The Second Century (Z)	Aufbaustrategie	Take 2	74	06/99
RollercoasterTycoon	Aufbaustrategie	MicroProse	78	04/99
SevenKingdoms 2 - The Frythan Wars	Echtzeitstrategie	Enlight	77	11/99
Shogun:Total War	Echtzeitstrategie	CreativeAssembly	78	06/00
Sid Meier'sGettysburg	Echtzeitstrategie	Firaxis	76	12/97
SimCity3000	Aufbaustrategie	Maxis	79	03/99
Skat3000	Kartenspiel	CreaTeamSoftware	74	04/99
StreetWars	Aufbaustrategie	Studio3	77	07/99
Swing	Denkspiel	Software 2000	75	10/97
SwingPlus	Denkspiel	Software 2000	75	09/99
TA: Kingdoms	Echtzeitstrategie	Cavedog	72	08/99
Thandor - DieInvasion	Echtzeitstrategie	Planet 4	76	02/00
ThemeParkWorld	Wirtschaftssimulation	Bullfrog	75	01/00
Theocracy	Echtzeitstrategie	PhilsLaboratories	79	04/00
Total Annihilation: Core Offensive (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	71	06/98
Tzar	Echtzeitstrategie	Talonsoft	71	05/00
Urban Assault	3D-Echtzeitstrategie	Terratools	84	10/98

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Warzone 2100	3D-Echtzeitstrategie	PumpkinStudios	82	05/99
Worms 2	Rundenstrategie	Team 17	77	12/97
WormsArmageddon	Rundenstrategie	Team 17	78	04/99
X-COM: Interceptor	Rundenstrategie	MicroProse	72	07/98
Youdon't knowJack	Quizspiel	Berkeley Systems	70	03/98
Youdon't know Jack2	Quizspiel	BerkeleySystems	72	05/99
You don't knowJack3	Quizspiel	Berkeley Systems	74	06/00
Z	Echtzeittaktik	Bitmap Brothers	91	08/96
1813 - Völkerschlacht bei Leipzig	Hexagonstrategie	EmpireInteractive	52	12/99
7th Legion	Echtzeitstrategie	MicroProse	61	11/97
AkteEuropa	Echtzeitstrategie	VirtualX-Citement	76	11/97
Anstoss	Wirtschaftssimulation	Ascaron	91	02/94
Armor Command	3D-Echtzeitstrategie	BMGInteractive	71	05/98
ArmyMen	Action-Strategie	3DO Studios	65	07/98
ArmyMen2	Action-Strategie	3DOStudios	64	07/99
ArmyMeninSpace	Echtzeittaktik	3DOStudios	65	04/00
Ascendancy	Rundenstrategie	The Logic Factory	92	10/95
Axis&Allies	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	63	01/99
Battle Isle 3: Schatten des Imperiums	Hexagonstrategie	BlueByte	90	10/95
Battle of Britain	Strategie	Talonsoft	58	10/99
Battleground: BullRun	Rundenstrategie	Empire	56	01/98
Battlezone	3D-Echtzeitstrategie	Activision	86	04/98
Beambender	Strategie	Verkosoft	58	01/98
Beasts & Bumpkins	Aufbaustrategie	ElectronicArts	74	10/97
BoggleCD-ROM	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	65	01/98
Braveheart	3D-Echtzeittaktik	RedLemon	61	09/99
Bundesliga 99 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EASports	67	12/98
ChaosGate	Rundenstrategie	SSI	59	01/99
Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman	Hexagonstrategie	HavasInteractive	63	01/98
CloseCombat: DieBrückevon Arnheim	Echtzeittaktik	Microsoft	79	01/98
Cluedo	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	56	02/99
CombatChess	Schach	Empire	80	01/98
Command & Conquer	Echtzeitstrategie	Westwood Studios	90	09/95
CorpWars	Hexagonstrategie	Sierra Studios	59	08/98
Cybermercs	Echtzeitstrategie	Lomax	63	08/99
DarkColony	Echtzeitstrategie	Acclaim	70	11/97
DarkColony:CouncilWars(Z)	Echtzeitstrategie	Acclaim	65	05/98
Deadlock2	Rundenstrategie	Accolade	60	07/98
DSF Fußballmanager98	Fußballmanager	Sierra Sports	64	08/98
DSFWelt Fußballmanager	Fußballmanager	Caffeine	64	05/00
DunkleManöver	Rundenstrategie	Trinode	71	04/98
Earth2140MissionPack(Z)	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	69	10/97
EasternFront	Hexagonstrategie	Empire	66	01/98
Emergency	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	64	06/98
F1 Manager Professional	Wirtschaftssimulation	Software2000	72	11/97
Fields of Fire	Echtzeitstrategie	Empire	53	10/98
Final Liberation	Rundenstrategie	SSI	61	03/98
FleetCommand	Echtzeittaktik	Jane's ombatSimulations	64	07/99
FlughafenManager	Aufbaustrategie	Krisalis	76	04/00
Force ommander	Echtzeitstrategie	LucasArts	67	05/00
Fritz 6	Schach	ChessBase	62	02/00
GazillionaireDeluxe	Rundenstrategie	MagellanInt.	59	10/97
GeneticEvolution	Echtzeitstrategie	Egmont Interactive	55	12/98
GlobalDomination	3D-Echtzeittaktik	Psygnosis	51	02/99
Gruntz	Denkspiel	NBG	63	04/99
Hattrick	Wirtschaftssimulation	Ikarion	91	07/95
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Attic	67	01/98
HighTechStartUp	Wirtschaftssimulation	Montecristo	61	02/00
Imperialismus	Rundenstrategie	Mindscape	88	10/97
Imperialismus 2	Rundenstrategie	The Learning Company	70	05/99
JaggedAlliance	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	07/95
KKND Xtreme	Echtzeitstrategie	Melbourne House	78	03/98
Landder Hoffnung	Aufbaustrategie	Innonics	60	07/99
Leisure SuitLarry's Casino	Glücksspiele	Sierra Studios	70	07/98
Leviathan: The ToneRebellion	Echtzeitstrategie	TheLogic Factory	87	11/97
Lords ofthe Realm 2 Add-On(Z)	Rundenstrategie	Impressions	73	09/97
M.A.X.2	Rundenstrategie	Interplay	71	09/98
Magic: TheGathering - Duelsof Planeswalkers	Kartenspiel	MicroProse	74	05/98
MahJongg	Denkspiel	DataBecker	62	02/99
Mayday	Echtzeitstrategie	Media Publishing	66	10/98
Metalizer	Rundenstrategie	Greenwood	61	06/98
MonopolyWM-Edition	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	62	06/98
Hellstorm: Islands at War	Echtzeitstrategie	Activision	82	01/98
Northvs.South	Rundenstrategie	InteractiveMagic	71	05/99
Outpost2:DividedDestiny	Echtzeitstrategie	SierraStudios	59	11/97
PaxImperia:Die Sternenkolonie	Rundenstrategie	Heliotrope	74	01/98
Pazifik Admiral	Rundenstrategie	Mindscape	76	10/97
Perry Rhodan:OperationEastside	Rundenstrategie	Spellbound	67	03/98
Piraten: Käptn'sQuest	Strategie	DiscoveryChannel	61	05/98
Player Manager	Fußballmanager	Anco	56	07/99
Puzz-3D - Notre Damede Paris	Denkspiel	HasbroInteractive	76	01/98
Railroad Tycoon 2	Aufbaustrategie	Poptop Software	69	12/98
Risiko 2	Rundenstrategie	MicroProse	76	04/00
Rising Lands:Die Herrschaftder Clans	Aufbaustrategie	Microids	57	03/98
Rising Sun	Strategie	Talonsoft	51	04/00
RivalRealms	Echtzeitstrategie	LinkArts	74	02/99
Riverworld	Aufbaustrategie	CryoInteractive	61	12/98
RoboRumble	3D-Echtzeittaktik	TopWare Interactive	70	08/98
Saga	Echtzeitstrategie	CryoInteractive	71	04/99
ScotlandYard	Brettspielumsetzung	Ravensburger Interactive	58	01/99
Scrabble	Denkspiel	AzurSoft	50	02/00
ShanghaiDynasty	Denkspiel	Activision	67	03/98
SimCity 2000	Aufbaustrategie	Maxis	93	03/94
Skullcaps	Echtzeitstrategie	Ubi Soft	63	03/99
Spellcross	Brettspielumsetzung	SCI	52	12/98
SportsTV:Boxing	Wirtschaftssimulation	Silverstyle	62	11/98
Star Trek: Birthofthe Federation	Rundenstrategie	MicroProse	52	07/99
StarWars:Pit Droids	Denkspiel	LucasArts	68	01/00
StarWars: Rebellion	Rundenstrategie	LucasArts	71	06/98
Steel Panthers 3	Hexagonstrategie	SSI	58	01/98
Stratego	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	60	01/99
Tiny Trails	Denkspiel	VirtualX-Citement	70	07/98
Total Annihilation: BattleTactics	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	76	09/98
Twisted Mind	Denkspiel	ModernGames	71	05/99
Ubik	Echtzeittaktik	CryoInteractive	77	04/98
UEFA Manager2000	Fußballmanager	Bubball	66	06/00
Unter schwarzer Flagge	Strategie	Hothouse	69	10/99
Warbreeds	Echtzeitstrategie	Red Orb	64	04/98
Wargames	3D-Echtzeitstrategie	MGM Interactive	69	09/98
Warhammer 40 K: Rites of War	Rundenstrategie	SSI	55	09/99
Warhammer: DarkOmen	3D-Echtzeittaktik	Electronic Arts	73	04/98
Warlords 3: Reignof Heroes	Rundenstrategie	SSG	74	09/97
Warwind 2	Echtzeitstrategie	Mindscape	68	02/98
Western Front	Hexagonstrategie	Talonsoft	52	02/99
Z Expansion Set (Z)	Echtzeittaktik	BitmapBrothers	77	01/98
101st Airborne	Rundenstrategie	Empire	32	01/99
AncientConquest	Echtzeitstrategie	Hemming	38	06/00
Biing! 2	Wirtschaftssimulation	Reline	27	12/99
BusinessTycoon	Wirtschaftssimulation	Stardock	36	06/00
Chartbuster	Wirtschaftssimulation	Blackstar Multimedia	36	10/98
Conquest Earth	Echtzeitstrategie	Eidos	48	12/97
CorelChess	Schach	ARIData	40	06/98
Deo Gratias	Rundenstrategie	CryoInteractive	41	04/99
Der Klomanager	Wirtschaftssimulation	Anvil-Soft	40	06/00
DerPlanerGold	Wirtschaftssimulation	Greenwood	45	08/98
Eques	Quizspiel	Innonics	19	12/98
Fighting Steel	Strategie	SSI	49	08/99
FinalDemand	Echtzeitstrategie	United Software	17	09/99
Galapagos	Künstliches Leben	ElectronicArts	50	12/97
Hattrick! Wins	Fußballmanager	Ikarion	44	12/99
HesperianWars	Echtzeitstrategie	VirtualX-Citement	27	02/99
Invictus	Echtzeitstrategie	Quicksilver	45	03/00
Malkari	Rundenstrategie	InteractiveMagic	31	06/99
Manhattan	Aufbaustrategie	LemonLabs	41	01/99
MovingPuzzle	Denkspiel	Ravensburger Interactive	49	01/98
Operational Art of War	Hexagonstrategie	Talonsoft	48	09/98
PandorasBox	Denkspiel	Microsoft	30	10/99
Pinky andthe Brain	Denkspiel	DreamworksInteractive	39	03/99
Police Quest - SWAT 2	Echtzeittaktik	SierraStudios	48	09/98
ran Trainer 3	Fußballmanager	UnitedSoftware	49	02/00
Seven YearsWar	Echtzeitstrategie	CDV	48	04/98
ShadowWatch	Strategie	RedStorm Entertainment	45	04/00
Soldiers at War	Rundenstrategie	SSI	42	06/98
SouthPark - Chef's LuvShack	Denkspiel	Acclaim	36	02/00
Spunky	Denkspiel	BMS ModernGames	48	04/98
Stammtisch-Skat	Kartenspiel	ARtgames	19	06/99
StarshipSoldiers	Echtzeittaktik	Silicon Dreams	49	06/00
Titanic	Strategie	USM	29	12/98
TribalRage	Echtzeitstrategie	Talonsoft	27	09/98
Wall Street Trader 98 - Börsenfieber	Wirtschaftssimulation	Virgin Interactive	20	07/98
Wall Street-Tycoon	Wirtschaftssimulation	Lumis	16	06/00
Wet Attack	Wirtschaftssimulation	CDV	52	08/99
Zeus	Rundenstrategie	Blackstar Multimedia	18	10/98

Marktüberblick

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick
Mit unseren Referenzprodukten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen angehen. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen gekennzeichnet. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Eizo	FlexScanF57	04/99	DM 1.120,-	87%
ViewSonic	PT775	04/99	DM1.049,-	82%
miroDISPLAYS	miroD1795F	04/99	DM759,-	81%
Elsa	Ecomo Office	04/99	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster710s	04/99	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Samsung	SyncMaster900s	04/99	DM 999,-	82%
Iiyama	VisionMaster450	03/98	DM900,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision975	04/99	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996F	04/99	DM 980,-	72%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Creative Labs	SB Live!Player1024	01/00	DM149,-	92%
TerraTec	XLeratePro	09/99	DM 179,-	84%
VideoLogic	SonicVortex2	09/99	DM159,-	84%
Diamond	MonsterSoundMX300	01/99	DM 149,-	83%
Hoontech	SoundTrack DigitalXG	-	DM 179,-	81%
TerraTec	SoundSystemDMX	09/99	DM 279,-	80%
Guillemot	Maxi Sound Fortssimo	01/00	DM99,-	79%

Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Guillemot	3D Prophet DDR-DVI	02/00	DM 649,-	94%
Asus	AGP-V6800Deluxe	03/00	DM680,-	94%
Elsa	ErazorX²	02/00	DM 699,-	93%
Creative	3D BlasterAnnihilatorPro	02/00	DM 599,-	93%
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/00	DM 550,-	93%
Elsa	Erazor X	01/00	DM 599,-	91%
Asus	AGP-V6600 Pro64Pure	06/00	DM 650,-	90%
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	DM 499,-	90%
Guillemot	3D Prophet	12/99	DM 599,-	90%
Ati	RageFuryMAXX	03/00	DM599,-	84%
Asus	AGP-V3800 Ultra Deluxe	09/99	DM 520,-	81%
Diamond	Viper V770 Ultra	07/99	DM 459,-	80%
3dfx	Voodoo33500TV	10/99	DM 569,-	80%
Matrox	Millennium G400MAX	09/99	DM 499,-	80%
Diamond/S3	ViperII Z200	04/00	DM 399,-	79%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor 32	08/99	DM 479,-	79%
CreativeLabs	3D Blaster Riva TNT2 Ultra	08/99	DM 399,-	79%
ATI	RageFuryPro	12/99	DM389,-	79%
3dfx	Voodoo33000 AGP	06/99	DM 329,-	78%
3dfx	Voodoo3 3000PCI	02/00	DM 329,-	78%
Elsa	ErazorIII Pro	12/99	DM 399,-	78%
Matrox	Millennium G400 32 MB	08/99	DM 399,-	77%
Guillemot	MaxiGamer Xentor	07/99	DM 280,-	75%
3dfx	Voodoo3 2000	08/99	DM 229,-	74%
Diamond	StealthIII S540Xtreme	-	DM 279,-	73%
Guillemot	Cougar	12/99	DM 199,-	70%
ATI	RageFury32M&TV-Out	06/99	DM 299,-	70%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	PrecisionPro	02/98	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	11/98	DM 129,-	86%
Logitech	WingManExtremeDigital3D	12/99	DM79,-	83%
ACTLabs	Eaglemax	04/98	DM89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	DM 89,-	80%
Saitek	CyborgStick2000	-	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	04/98	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	04/98	DM190,-	79%
Genius	MaxFighterF-31D	-	DM 99,-	78%
Guillemot	Jet Leader3D	06/98	DM 69,-	75%
Logitech	WingManInterceptor	-	DM99,-	74%
Fanatec	F-22 Twister	-	DM 69,-	73%
InterAct	Speed LinkMK27	07/00	DM 40,-	72%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	SWForceFeedbackPro	11/97	DM 239,-	86%
Logitech	WingMan Force	01/99	DM 199,-	86%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	DM 199,-	80%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	GamePadPro	11/99	DM 89,-	86%
Microsoft	SWFreestylePro	10/98	DM115,-	82%
Logitech	WingManGamepad Extreme	10/99	DM99,-	80%
InterAct	HammerHeadFX	11/99	DM 99,-	80%
Saitek	P750	03/00	DM 69,-	80%
Gravis	GamePadPro	02/98	DM49,-	Award, 80%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	DM 129,-	79%
InterAct	HammerHead Digital	02/00	DM 89,-	78%
Microsoft	SWGamepad	02/98	DM 69,-	78%
Genius	MaxFire DigitalForce	03/00	DM70,-	77%
Zykon	VirtualTwister	12/99	DM 79,-	77%
Creative	GamePadCobra	-	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3DPad	-	DM 99,-	76%
Logitech	WingManGamepad	-	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	08/98	DM 89,-	74%
Microsoft	SWP&P GamePad	07/00	DM 45,-	74%
Saitek	X6-33M	03/99	DM 49,-	72%
Thrustmaster	FusionGamepad	-	DM 49,-	72%
Saitek	P120 Action Pad	02/00	DM 30,-	70%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula ProDigital	7/00	DM 199,-	85%
SideWinder	SWPrecisionRacingWheel	11/99	DM 179,-	83%
Thrustmaster	FormulaSuperSport	-	DM 179,-	81%
Saitek	R4 RacingWheel	-	DM179,-	76%
Thrustmaster	FormulaSprint	-	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	LeMans	03/98	DM 149,-	74%
Saitek	R100 Racing Wheel	12/99	DM 129,-	72%

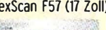
Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	SWFF Wheel	12/98	DM 299,-	89%
Thrustmaster	Formula ForceGT	02/99	DM 349,-	88%
Saitek	R4ForceWheel	12/98	DM 279,-	87%
Logitech	WingManFormula Force	02/99	DM 299,-	83%
Guillemot	FFRacingWheel	02/00	DM 249,-	82%
InterAct	V4FF RacingWheel	03/99	DM249,-	76%

Kauftipps der Redaktion

Monitore (17/19 Zoll)

Referenz
Eizo FlexScan F57 (17 Zoll)




Preistipp
Taxan Ergovision 975 (19 Zoll)

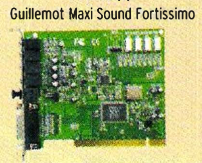


Soundkarten

Referenz
Creative SB Live! Player 1024



Preistipp
Guillemot Maxi Sound Fortissimo



Grafikkarten

Referenz
Guillemot/Hercules 3D Prophet DDR-DVI



Preistipp
3dfx Voodoo3 2000

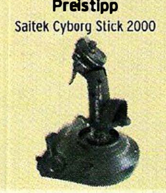


Joysticks ohne Force Feedback

Referenz
Microsoft Precision Pro



Preistipp
Saitek Cyborg Stick 2000

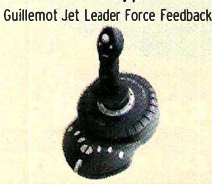



Joysticks mit Force Feedback

Referenz
Microsoft SW Force Feedback Pro

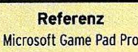


Preistipp
Guillemot Jet Leader Force Feedback

Gamepads

Referenz
Microsoft Game Pad Pro




Preistipp
Creative GamePad Cobra



Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Referenz
Thrustmaster Formula Pro Digital

Preistipp
Saitek R100 Racing Wheel

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Referenz
Microsoft SW FF Wheel



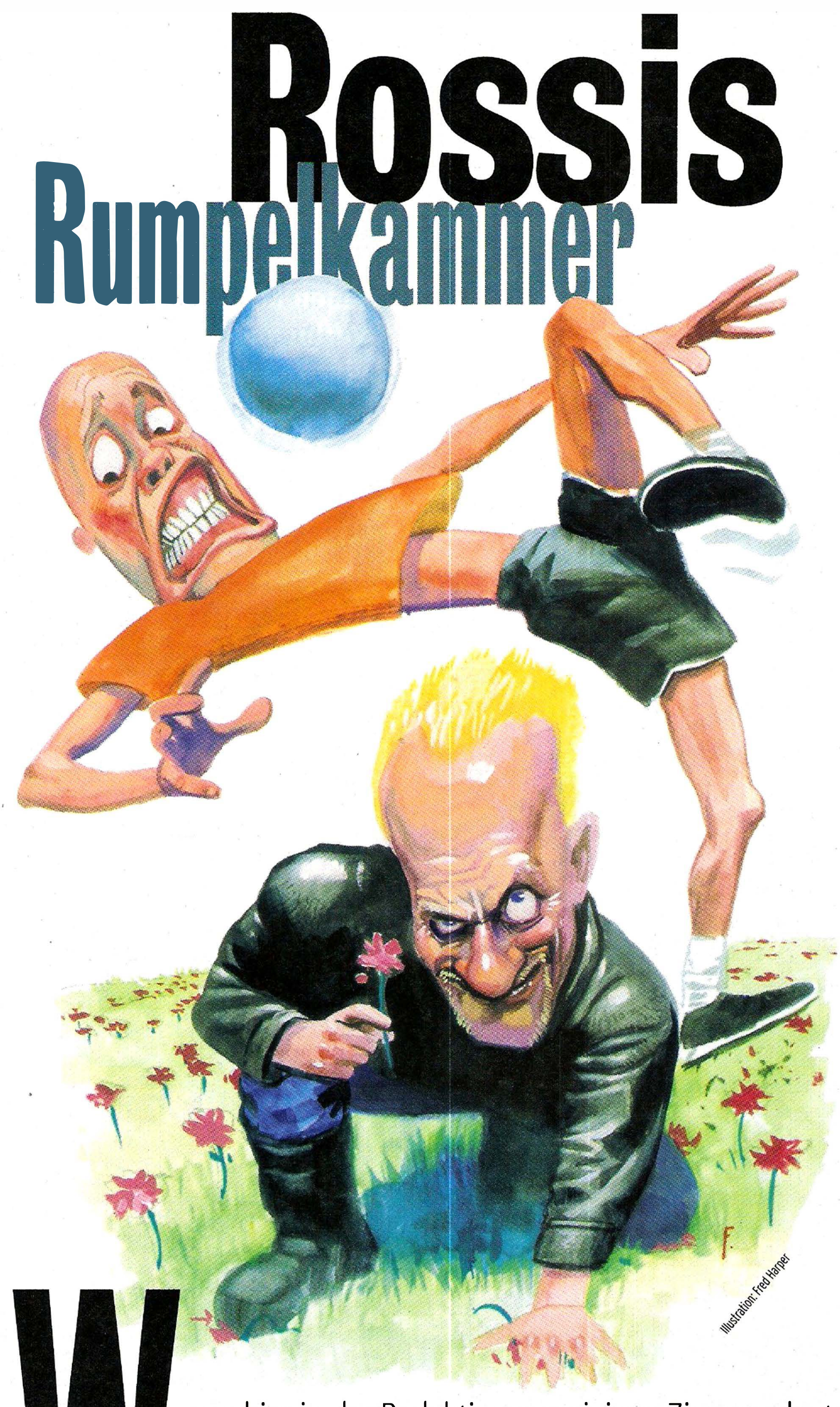
Preistipp
InterAct V4 FF Racing Wheel



Hotline

Hersteller	Webadresse	Hotline-Nummern
3Com	www.3com.de	089 - 250000
3dfx	www.europe.3dfx.com	0180 - 5177617
Abit	www.abit.com.tw	0031-77-3204428
Acer	www.acer.de	0800 - 2244999
ACT Labs	www.actlab.com	0541 - 122065
Adaptec	www.adaptec-europe.com	089 - 456 40 60
AMD	www.amd.com	089 - 450-53199
Aopen	www.aopen.com	0180 - 555-9191
Asus	www.asuscom.de	02102 - 95990
Ati Technologies	www.ati.com	089 - 66515-0
A-Trend	www.a-trend.com	-
Aureal	www.aureal.com	-
AVM	www.avm.de	069 - 66 98 26-0
Brother	www.brother.de	0180 - 5002490
Canon	www.canon.de	02151 - 349 - 566
CH Products	www.chproducts.com	0541 - 122065
Compaq	www.compaq.de	0180 - 3 221 228
Conner	siehe Seagate	-
Creative	www.creative.com	069 - 66982900
Cyrix	www.via.com.tw	-
Daewoo	www.daewoo.de	06033 - 96 91-0
Dell	www.dell.de	0180 - 522 4465
Diamond/S3	www.diamondmm.com	08151 - 266330
Eizo	www.eizo.de	02153 - 733400
Elsa	www.elsa.de	0241 - 6065112
Endor Fanatec	www.endor.com	01805 - 326283
Epson	www.epson.de	01805 - 234110
Fujitsu	www.fujitsu.de	Support nur via Formular auf Homepage
Gateway 2000	www.gateway2000.de	0800 - 1825262
Genius	www.kye.de	02173 - 974321
Gigabyte	www.gigabyte.de	040 - 253304-0
Goldstar	www.goldstar.de	02154 - 4920
Gravis	www.gravis.de	0541 - 122065
Guillemot	www.guillemot.com	0211 - 338000
Haudenlukas.de	www.haudenlukas.de	-
Hauppauge	www.hauppauge.de	02161 - 69488-0
Hewlett Packard	www.hewlett-packard.de	07031 - 140
Highscreen	www.vobis.de	0190 - 78 77 76
Hitachi	www.hitachi-eu.com	089 - 99180 128
Hoontech	www.hoontech.com	07152 - 398880
IBM	www.ibm.de	0711 - 785-0
Iiyama	www.iiyama.de	0800 - 1003435
Intel	www.intel.de	-
Interact/Jöllenbeck	www.interact-europe.de	04287 - 125133
Iomega	www.iomega.com	069 - 95086359
Kryotech	www.kryotech.de	-
Kyocera	www.kyocera.de	02131-1691-0
Labtec	www.labtec.com	0811 - 997130
Lexmark	www.lexmark.de	01805 - 000 115
Logitech	www.logitech.de	069 - 92032165
Matrox	www.matrox.de	089 - 6144740
Maxdata/Belinea	www.maxdata.de	02365 - 952-0
Maxtor	www.maxtor.com	00353-1-204-1111 (Irland!)
Microsoft	www.microsoft.de	0180 - 5251199
Miro Displays	www.miro.de	08015 - 228144
Mitsubishi	www.mitsubishi.de	-
Mitsumi	www.mitsumi.de	0180 - 5212530
Motorola	www.motorola.de	06128 - 700
NEC	www.fr.necd.de/gerw/index.htm	0180 - 5242523
Nvidia	www.nvidia.com	001 408 615-2500 (USA)
Oki	www.oki.de	0211 - 5266 0
PC Spezialist	www.pcspezialist.de	0521 - 96 96 200
Pearl	www.pearl.de	07631 - 360-0
Philips	www.philips.de	-
Pioneer	www.pioneer.de	02154 - 913-0
Plextor	www.plextor.com	0032 - 27255522 (Belgien)
QDI Legend	www.qdigrp.com	040-6113-5316
Quantum	www.quantum.com	00353 - 429355 103
Quickshot	www.quickshot.com	-
Roland	www.roland.co.uk	-
Saitek	www.saitek.de	089 - 546757-0
Samsung	www.samsung.de	0180 - 5121213
Seagate	www.seagate.com	0800 - 182 6831
Shuttle	www.spacewalker.com/german	-
Sony	www.sony.de	0180 - 5252-586
Targa (Actebis)	www.targa.de	02921 - 99 44 44
Taxan	www.taxan.de	0201 - 7990400
Tekram	www.tekram.de	02102 - 302840
Teles	www.teles.de	0190 - 871101
TerraTec Promedia	www.terratec.de	02157 - 81790
Thrustmaster	www.thrustmaster.com	0211-338000
Trust	www.trust.com	-
Videologic	www.videologic.com	06103-934714
Viewsonic	www.viewsonic.com	0800 - 177430
Western Digital	www.western-digital.com	0800 - 275 4932
Wortmann Terra	www.wortmann.de	05744 - 944144
Yakumo	www.yakumo.de	0531-23151-0
Yamaha	www.yamaha.de	-
Zykon	www.zykon.com	08546 - 9190
Zyxel	www.zyxel.de	01805 - 213247

Rossis Rumpelkammer


Illustration: Fred Harper

Wenn hier in der Redaktion aus einigen Zimmern laute Schreie dringen, ist dies meistens kein Zeichen dafür, dass wieder neue Gehaltsverhandlungen geführt werden, vielmehr ist die Ursache zumeist in einem neuen Fußballspiel zu suchen. Vertreter dieser Art Spiel kommen in einer Anzahl auf den Markt, dass es mir schwer fällt, die Unterschiede noch erkennen zu wollen..

Vertieft wird der Einblick auf ***Seite 204***

INTERNET

Hallo Rainer!

Das Internet an sich klingt ja nicht schlecht: Beinahe unendlich viele Informationen stehen bereit, nur einen Mausklick entfernt. Wenn es doch nur so wäre! Die Hälfte aller Links in Suchmaschinen sind tot, die meisten Homepages sind nur die reinsten Bild-Orgien, die Stunden brauchen, um sich aufzubauen und heutzutage hat so ziemlich jeder Dödel eine Homepage im Netz (Motto: Inhalt ist egal, Hauptsache jeder weiß, dass es mich gibt!). Ist das Internet der gescheiterte Versuch, über Computernetzwerke Informationen zu übertragen oder nur noch eine Arbeitsbeschaffungsmaßnahme

Das klingt nicht schlecht

denkt sich Sebastian

für Anwälte? Was ist deine Meinung dazu? Und fandest du die alten Mailboxen nicht auch viel schöner? (Es gibt sie noch immer, nur nicht so viele!)

MfG Sebastian Alm

Von welchem Internet redest du? Das Internet, das ich kenne, funktioniert relativ reibungslos, bietet jede Menge an Infos und Unterhaltung und nur gelegentlich findet sich mal ein verhungerter Link. Damit kann ich leben. Und hör mir auf mit den alten Mailboxen. Ich weine ihnen keine Träne nach. Wie war das damals wirklich? Die Auswahl war doch relativ überschaubar und die Anwendungsmöglichkeiten arg begrenzt. Hier vergleichst du Taschenrechner mit PCs. Natürlich waren die Mailboxen damals relativ schnell. Aber was wurde denn schon groß übertragen? Ein paar Zeichen im schlichten Zweifarb-Design. Eine kleine, elitäre Minderheit versammelte sich nächtens konspirativ hinter den Monitoren. Gerade, dass inzwischen „jeder Dödel" im WWW (Welt Weite Wundertüte) ist, macht doch unter anderem den Reiz aus. Dass es dadurch etwas unübersichtlich wurde, liegt in der Natur der Sache und ist auch nicht ein Nachteil, sondern setzt lediglich

richtiges Suchen voraus. Vielleicht bin ich verspielt, aber ich möchte die Möglichkeiten des Webs nicht eintauschen.

INDER-NET

Hi Rainer!

Ich lese gerade die (wie immer großartige) PC Games, da läuft im Fernsehen mal wieder eine Parlamentsdebatte über fehlende IT-Fachkräfte in Deutschland. Und sie reden von Ausbildung und Schulen ans Netz und neuen Computern. Meine Schule ist schon im Netz. Die PCs sind zwar nicht überwältigend, aber ausreichend. Die Voraussetzungen sind bei uns gar nicht das Problem, nur gibt es anscheinend weder Schüler noch Lehrer, die das Fach Informatik ernst nehmen. Wenn wir in Informatik gehen, ist das eher freiwillig. Wären wir nicht gekommen, hätte das der Lehrer nicht notiert, es ist ihm egal. Es ist eigentlich kein richtiges Schulfach, vielmehr ein Sonderkurs, in dem man sich am Ende 13-15 Punkte (entspricht Note 1) abholt. Überhaupt: Warum ist Informatik ein Fach, das man nur zusätzlich wählen kann? Computer sind doch so wichtig für die Zukunft und lernen tun wir ja nicht für die Schule, sondern für die Zukunft. Dabei fällt mir noch etwas auf: Anscheinend gibt es keinen Lehrplan für Informatik. Das heißt, dass es kein einheitliches Wissen in diesem Bereich geben kann, da in keiner Schule dasselbe gelehrt wird. Und wie soll man die Leute anständig im Bereich Informatik weiterbilden, wenn noch nicht mal eine einheitliche und ausreichende oder gar überhaupt keine Vorbildung besteht?

SevenClev

Hier wurde offenbar wirklich verschlafen, rechtzeitig für qualifizierten Nachwuchs zu sorgen. Und das System der Schule wird sich nicht von heute auf morgen ändern. Das soll nun aber nicht bedeuten, dass wir keinen fähigen Nachwuchs hätten. Im Gegenteil! Es gibt reichlich Kids, die sich in diesem Bereich ein ungeheueres Wissen in Eigenregie erarbeitet haben. Diese zu finden und zu fördern, sollte eine der wichtigsten Aufgaben der Industrie in nächster Zeit sein. Greencards für indische Fachkräfte sind nur eine kurzfristige Lösung, um die ärgsten Lücken zu füllen. Aber was mich nun wirklich interessieren würde: Was bringt euch der Informatik-Unterricht in der Schule? Wie ernst wird er von den Schulen genommen? Wie ambitioniert wird er ausgeführt? Schreibt mir bitte dazu eure Meinung.

DIE MÜTZE

Hi ihr Zocker.

Wisst ihr, woher der Typ auf Seite 45 der PC Games Mai 2000 seine schöne Kopfbedeckung hat ? Das ist genau das, was mir noch fehlt. Ich wäre euch für eine Adresse sehr dankbar.

Chiao, euer Sir8Twist

Stiftung Rossitest

Rossi des Monats

GAME MAKER 2000

Wenn auf einer Schachtel der Satz: „Mach's dir selbst" prangt, kann es sich dabei eigentlich nur um zwei Dinge handeln. Entweder befindet sich darin etwas, was ich aus Gründen des Jugendschutzes nicht nennen möchte oder man hält soeben den neuen „Game Maker 2000" in Händen, wobei ich mir gar nicht sicher bin, in welchem Fall man die bessere Wahl getroffen hätte - aber ich will nicht vorgreifen.

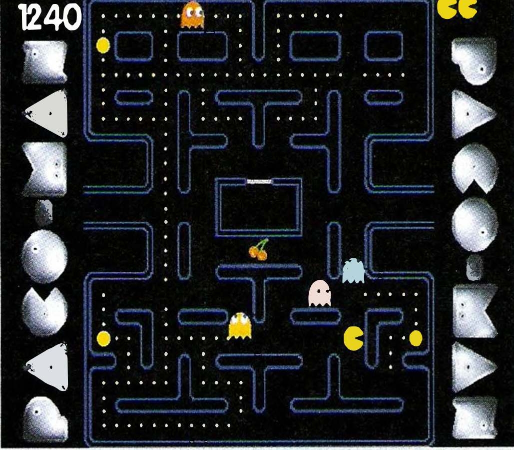


BEFEHLSGEWALT Nur ein paar Dutzend Befehle - und schon bewegt sich etwas.



„Ohne Programmiersprache und Vorkenntnisse" selbst Spiele zu erstellen - wer würde das nicht gerne? Etwas misstrauisch machte mich jedoch schon beim Öffnen der Schachtel das 232 Seiten umfassende Handbuch. Nachdem ich den „Game Maker" installiert hatte, mental auf lässiges Klicken mit der Maus vorbereitet, nahm ich zur Sicherheit noch einmal die Verpackung zur Hand. Doch - da steht immer noch „ohne Programmiersprache". Warum sieht dann das auf meinem Bildschirm aus wie eine Programmiersprache? Nach einer ziemlich freudlosen Nacht dämmerte mir, dass auch das Wort „einfach" in den Bereich der leeren Versprechungen einzuordnen ist. Neben Kopfschmerzen bekommt man auch eine Unmenge von Animationen und Sprites mitgeliefert, die aber allesamt etwas von der Lindenstraße an sich haben: Hat jeder schon mindestens einmal gesehen.

„Game Maker" wird euer Leben ähnlich entscheidend beeinflussen wie das „Wort zum Sonntag"!



NACHBAUTEN Selbst die Klassiker kann man schon nach wenigen Wochen Einarbeitung reanimieren.

Für wen sollte also dieses Programm von Nutzen sein? Profis? Nein, die brauchen GM2000 nicht. Ambitionierte Laien? Wenn sie nicht davor zurückschrecken, eine Programmiersprache zu lernen, um keine Programmiersprache zu brauchen, genug Beruhigungsmittel und einige Monate Zeit haben, können sie bedenkenlos zugreifen.

Ich habe ein weiches Herz und will immer helfen. Tragisch, wenn ich es diesmal nicht kann - ich werde nächtelang keinen Schlaf finden. Besagter Typ ist unser

Das ist genau das, was mir noch fehlt

stellt Sir8Twist fest

Nachwüchsling und hört auf den schönen Namen Paul. Paulchen bekam extra für das Fotoshooting diese Mütze von Jürgen Melzer zur Verfügung gestellt. Kaum war der Fotograf weg, wurde ihm vom Eigentümer das Kleinod wieder entrissen. Jürgen konnte damals diese Mütze eigenhändig von id abgreifen. Den Weg in den Handel hat diese Devotionalie nie gefunden. Sollte dein Seelenheil von dessen Besitz abhängen, kann ich dir leider nur raten, selbst bei John Carmack vorbeizufahren und auf einer meterbreiten Schleimspur kniend darum zu betteln oder dir eine telefonisch unter der Nummer 666 zu bestellen.

ANFRAGE

Hallo Rainer,

ich zweifle zwar nicht an deiner Existenz, aber falls du wirklich nur eine fiktive Figur bist, wie böse Zungen behaupten, könntest du dich dann bitte vielleicht in die überaus reizende und intelligente Schauspielerin Milla Jovovich verwandeln? Das wäre überaus vorteilhaft für die PC

Games, die dann eine prominente Mitarbeiterin mehr hätte. Ich will euch aber die Vorteile meinerseits nicht vorenthalten: Ich hätte dann endlich ihre E-Mail-Adresse. Na? Wie wär's?

Tschüß Rainer (oder kann ich schon Milla sagen?)

Lieber anonymer Leser,
ich zweifle zwar auch nicht an deiner Existenz und bin im Normalfall mit dem zufrieden, was mir das Leben so beschert. Doch um Glanz in mein Dasein zu bringen, könntest du dich vielleicht in Mirjam Ruppel verwandeln, die mir immer sehr lesenswerte und geistreiche Mails schreibt und gelegentlich Backwaren schickt? Ich will dir auch den Vorteil, den ich davon habe, nicht verschweigen: Ich würde dann endlich mit deinen Mails etwas anfangen können.

ZLATKO

Hey Rainerlein,
wieso, um Himmels willen, habt ihr Anti-Star Zlatko im genialsten PC-Spiele-Magazin Europas abbilden lassen??

In all meiner Schockiertheit: Julia Widera

Ach Julchen,
Zlatko „The Brain" ist halt ein Sympathieträger, was kreischende Frauen in Rudeln beweisen. Würden deine Schwestern auch bei mir in derartiges Gekreische verfallen, könnten wir ja auf solche Aufmacher verzichten. Doch gräm dich nicht. In spätestens vier Monaten wird dieser Name ohnehin dem Orkus des Vergessens anheim gefallen sein und Schöngeister wie wir können (zumindest für eine Weile) wieder aufatmen.

In all ihrer Schockiertheit

äußert sich Julia

WOLF

Ja hallo Rainer,
als Bundeswehrsoldat weiß ich sehr wohl, was es heißt, sich einen Wolf zu laufen, aber ich lese hier gerade die neue PC Games und du hast was davon geschrieben du hättest dir einen Wolf getippt (in deiner Antwort auf das Problem vom bedauernswerten Andy). Ich, als in medizinischen Sachen nicht besonders wissender Mensch frage nun: wo kann man denn eigentlich überall einen Wolf haben? Ich kenne ja nur die eine Stelle aus leidiger eigener Erfahrung. Oder vielleicht wäre ja eine andere Frage passender: Womit hackst du denn eigentlich die Antworten in den Computer? Ich wünsche dir auf jeden Fall gute Besserung von deinem Leiden.

Mach's gut - D.K.

Rainers Einsichten

Der Unterhaltungswert eines Fußballspiels ist im richtigen Leben durchaus beachtlich.

Fortsetzung von Seite 202

Euro 2000 gelang es dann jedoch wirklich, für volle 1,3 Minuten meine Aufmerksamkeit zu erregen. Dabei schätze ich im richtigen Leben Fußball durchaus! Besonders die Länderspiele haben es mir angetan. Bieten sie doch Menschen wie mir gelegentlich die Möglichkeit, nach Herzenslust über die Landstraßen zu brettern. Besitzer sportiver Kleinwägen, die sonst die linke Spur blockieren, blockieren an solchen Tagen höchstens die Toiletten während der Werbeeinblendungen.
Dabei ist der Unterhaltungswert eines Fußballspiels im richtigen Leben durchaus beachtlich. Wenn die beiden gegnerischen Mannschaften aufeinander prallen, kommt Spannung und Spaß auf. Da es sich um einen Mannschaftssport handelt, wird hier wie sonst kaum woanders das Gefühl der Zusammengehörigkeit gefördert. Zwar wird das Feindbild auch gefördert, aber das liegt in der Natur der Sache. Gelegentliche kleine Verletzungen müssen leider immer wieder in Kauf genommen werden, wenn es darum geht, die gegnerische Mannschaft in ihre Schranken zu weisen. Bedauerlicherweise kommt es immer wieder zu lästigen Unterbrechungen des Spektakels, welche von den Spielverderbern, deutlich zu erkennen an grünen Trikots und blauen Blinklichtern, verursacht werden. Sie stören das Kräftemessen der gegnerischen Mannschaften doch oft auf das Erheblichste. Und wozu unten auf der Wiese die ganzen Leute einem Ball hinterherrennen, werde ich auch noch herausfinden.



Die Annahme, ich würde mit anderen Extremitäten als meinen Fingern die Antworten in die Tastatur tippen, ist eine derartig irrige, dass ich mir Sorgen um die geistige Gesundheit unserer kämpfenden Truppe mache. Okay - ich gebe zu, dass ich vereinzelt die Faust benutze, aber das tut nichts zur Sache, da es keinesfalls als primäre Methode der Bearbeitung zu verstehen ist. „Der Wolf" ist im allgemeinsprachlichen Gebrauch eine Umschreibung für eine Entzündung, hervorgerufen durch ein unheilvolles Zusammenspiel von Schweiß und kinetischer Energie, erzeugt durch übermäßige Bewegung. An bestimmte Körperteile, die - nur nebenbei bemerkt - ebenso häufigen Waschungen unterzogen werden sollten, ist diese Aussage nicht gebunden.

LOCAL BUS

„You need to upgrade your VESA local bus to a MasterCard bus!" Diese Fehlermeldung überraschte mich, als ich deine Fotos auf deiner Homepage ansehen wollte. Ich habe extra bei meinem Kreditkarteninstitut angerufen, um das nötige Upgrade vornehmen zu lassen. Nun musste ich aber enttäuscht feststellen, dass dies gar nicht möglich sei. Weiterhin meinte die überaus hilfsbereite Dame, ob ich da nicht einem Scherz aufgelaufen sein könnte. Nun meine Frage an dich: Würdest du nun wirklich so grausam sein, die Gutgläubigkeit deiner Fans und Verehrer, die dich ja geradezu anbeten, so hinterlistig auszunutzen oder war die angesprochene Dame nur etwas fehlinformiert, oder gar die falsche Ansprechpartnerin?

MFG Mike

Natürlich käme ich niemals auf die Idee, euch einer bewussten Fehlinformation auszusetzen und selbstverständlich kann auch der netten Dame in deiner Bank kein Vorwurf gemacht werden. Da es sich bei diesen Fotos um bisher unveröffentlichtes Bildmaterial von mir handelt, erhoffte ich mir geringe Zuwendungen finanzieller Art, um mir endlich Fensterscheiben und eine Türe für mein Domizil leisten zu können. Da deine Bonität, dein Alter oder deine Vorstrafen einem MasterCard Bus offensichtlich zu widersprechen scheinen, sehe ich mich leider außer Stande, dir zu helfen.

Würdest du wirklich so grausam sein?

ängstigt sich Mike

Leser fragen PC Games antwortet

Live dabei auf der E3

Seit Jahren lese ich mit Begeisterung die Berichte von der E3. Gibt es eine Chance, da mal dabei zu sein? An wen kann ich mich wenden, um Eintrittskarten zu bestellen?

Susanne Czerny, Kiel

Die Electronic Entertainment Expo (kurz: E3) ist eine reine Fachmesse, sprich: Die Mega-Veranstaltung ist ausschließlich Händlern, Entwicklern und Journalisten vorbehalten. Neugierige Fans, die sich auf das Messegelände „verirrt" hatten, wurden freundlich, aber bestimmt von breitschultrigen Türstehern abgewimmelt.

Fragen? Anregungen? Kommentare?

Wir freuen uns, von Ihnen zu hören: Schreiben Sie an
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail:
leserbrief@pcgames.de

Leipziger Allerlei

Ich freu mich schon jetzt total auf die CeBIT Home, die im August zum ersten Mal in meiner Heimatstadt stattfindet. Werden in diesem Jahr mehr Hersteller dabei sein als in Hannover vor zwei Jahren? Vor allem *WarCraft 3* von Blizzard würde mich brennend interessieren. Wisst ihr mehr? Und: Steht schon fest, in welcher Halle sich der Stand von PC Games befindet?

Jan Ganzner, per E-Mail

Für die Leipziger „Multimedia-Messe" CeBIT Home (30. August bis 3. September 2000) hagelte es zuletzt Absagen von fast allen prominenten Herstellern, darunter Electronic Arts, THQ (LucasArts), Take 2, Eidos, Ubi Soft und Activision. Das Handelsmagazin MCV lästerte bereits „Stellt Euch vor, es ist Messe und keiner geht hin". Das geringe Interesse der Spielegiganten erklärt sich nicht zuletzt durch den Zeitpunkt – am 3. September öffnet die Londoner ECTS, Europas wichtigste Spielemesse, ihre Pforten. Auch aus diesem Grund werden die PC-Games-Redakteure zwar von der Messe berichten, aber nicht mit einem eigenen Stand vertreten sein. Eines der wenigen Highlights: das Finale der Deutschen Age-of-Empires-2-Meisterschaft.

Klasse Idee(n)

Die Reportage „Designer bewerten Leserideen" (PC Games 5/2000) war einfach genial. Schon witzig, welche Spiele sich manche Leser haben einfallen lassen. Wann kommt die Fortsetzung? Wird daraus eine eigene Rubrik?

Martin Bach, Kaarst



■ **VORBILD** Viele Leser haben Ideen eingereicht, die denen der Profis kaum nachstehen.

Ehrlich gestanden waren wir selbst überrascht über die riesige Resonanz auf den Aufruf. Fünf große Kisten an zusätzlichen Einsendungen haben wir in den vergangenen Wochen ausgewertet – und viele Spielideen sind so originell und innovativ, dass wir sie den anderen Lesern auf keinen Fall vorenthalten wollen. Wenn alles klappt, stellen wir die besten Vorschläge bereits in der kommenden Ausgabe vor. Wie schon beim ersten Durchgang werden wieder prominente Designer (zuletzt unter anderem Peter Molyneux) die Ideen bewerten und kommentieren.

Wo gibt's die DVD-PC-Games?

Ich habe gehört, dass es PC Games als einziges Spielemagazin auch mit einer DVD statt einer Cover-CD-ROM gibt. Weil ich mir vor kurzem einen neuen PC mit DVD-Laufwerk zugelegt habe, möchte ich gerne wissen, wo ich die DVD-Ausgabe kaufen kann. Bei meinem Zeitschriftenhändler gibt's nur „normale" PC-Games-Hefte.

Armin Halbiger, per E-Mail



■ **SPIELER-ELDORADO** Nur wer ein so genanntes „Badge" (Ausweis) um den Hals trägt, wird auf das E3-Messegelände vorgelassen.

Bislang gibt es die PC-Games-DVD-Ausgabe nur im Abo. Zusätzlich zum Inhalt der beiden Heft-CD-ROMs (Demos, Videos, Patches, Utilities etc.) bietet die DVD weitere Videoreportagen, die obendrein eine noch bessere Bildqualität aufweisen. Abonnenten können problemlos auf die DVD-Version umstellen – ohne einen Pfennig Aufpreis! Wenden Sie sich einfach an unseren Leserservice (siehe Impressum).

Runter kommen sie immer

Was ist eigentlich mit *No Fear Downhill Mountainbiking*? Nach einigen Ausgaben ist es aus dem Terminkalender verschwunden.

Martin Hartmann, per E-Mail

Während die PlayStation-Version des Rennspiels längst erschienen ist, wurde die Entwicklung der fast fertigen PC-Version vor einigen Monaten eingestellt.

Ab in den Container!

Ich habe mir eben die neue Ausgabe der PC Games gekauft und die Hinweise auf den Test des *Big Brother*-Spieles haben mich verwirrt: War es nicht von vornherein klar, dass das Spiel – milde ausgedrückt – Mist ist? Ich verstehe echt nicht, warum ihr dann groß und breit auf den Test aufmerksam macht und auf der Inhaltsseite auch noch ein riesiges Zladdi-Bild habt.

Taki, per E-Mail

■ BIN ICH NOCH DRIN? Zlatko treibt nur noch im PC-Spiel sein Unwesen.

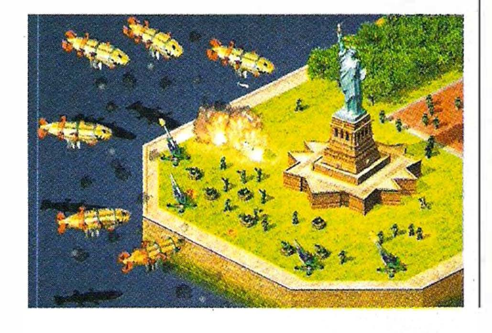
Nach dem Riesenerfolg der RTL-II-Serie Big Brother war klar, dass auch das dazugehörige Spiel auf entsprechend großes Interesse stoßen würde. Bester Beweis: Bereits innerhalb einer Woche haben über 20.000 Käufer zugegriffen, 200.000 Stück des PacMan-Klons will Anbieter Infogrames insgesamt verkaufen. Weil wir die Big-Brother-Fans unter den PC-Games-Lesern vor einem Fehlkauf warnen wollten, haben wir uns für einen ausführlicheren Test entschieden, als es das 10%-Spiel eigentlich verdient gehabt hätte.

Echtheitszertifikat

Zunächst mal Kompliment, dass ihr es als einziges Magazin geschafft habt, über *Alarmstufe Rot 2* zu berichten. Daran sieht man mal wieder, wie sehr ihr euch für eure Leser einsetzt. Die Bilder sehen zwar gut aus, aber nach *Command & Conquer 3* bin ich bei Westwood-Spielen skeptisch, ob das endgültige Spiel auch wirklich so aussieht. Also, Hand aufs Herz: Wie stark wurden die Screenshots nachbearbeitet?

Florian Geisch, Karlsruhe

Selbst C&C-Skeptiker wurden auf der E3 in Los Angeles positiv überrascht: Gebäude, Einheiten und Landschaft stimmen mit den Abbildungen überein – auch wenn Effekte (Explosionen, Teslaspulen-Blitze etc.) in dieser geballten Form natürlich nicht auftreten. Und: Anders als bei der Vorab-Vorführung ruckelte die Grafik beim Umherscrollen nicht mehr – selbst bei Massenschlachten mit vielen Dutzend Einheiten.



INSERENTEN

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion
COMPUTECMEDIA, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
E-Mail PC Games: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service
PC Games
Abo-Betreuung
74168Neckarsulm

Abo-Telefon: 01805/959506 (0,24 DM/Min.)
Abo-Fax: 01805/959513 (0,24 DM/Min.)
Abo-E-Mail: computec.abo@dsb.net

Service-Fax: 0911/2872-250

[VORSTAND]
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Nils Herrmann, Oliver Menne

[REDAKTION]
Chefredaktion: Petra Maueröder, Florian Stangl (V.i.S.d.P.)

Redaktion Deutschland: Sascha Gliss, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, AndreasSauerland, Harald Wagner, Daniel Kreiss, Georg Valtin (Volontär), Kristoffer Lenke (Assistenz)

Textchef: Michael Ploog

Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Leitung), Armin Lenz

Redaktion Cover-CD-ROM: Jürgen Melzer (Leitung)

Redaktion Tipps & Tricks: Florian Weidhase (Leitung), Bernd Holtmann, Silke Menne, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von derOhe, Stefan Weiß, Lars Geiger

Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer

Bildredaktion: Albert Kraus

Layout: Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt,Christina Sachse, SimonSchmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung: Gisela Tröger

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibtder Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in denvon der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigungdes Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

[ANZEIGENKONTAKT]
COMPUTEC MEDIASERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911/2872-143
Fax: +49 - 911/2872-241
E-Mail: serviceteam@computec.de
Web: www.ad-the-best.de

ANZEIGENBERATUNG	TELEFON
Wolfgang Menne	0911/2872-144
Jens Klüver	0911/2872-348
Susanne Szameitat (Online)	0911/2872-142
Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)	
Thorsten Szameitat	0911/2872-141
Assistenz der Anzeigenleitung	
Claudia Rudolph	0911/2872-143
Anzeigendisposition	
Andreas Klopfer	0911/2872-140
Anzeigen- und Officekoordination	
Ina Schubert	0911/2872-346
Anzeigengrafik	
Sabine Klier	0911/2872-138

Preisliste: Es gelten die Mediadaten Nr.13 vom 1.10.1999, Anforderung überClaudia Rudolph

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nichtdie Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. SolltenSie Beschwerdenzu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, unsdies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe undder Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA Sonderdrucke: Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an. Kontakt: ClaudiaRudolph

[VERLAG]
COMPUTEC MEDIA
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Verlags- und Geschäftsleiter: Rainer Kube
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: MartinReimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag
Vertrieb: Gong Verlag GmbH
Gesamtvertriebsleitung: Roland Bollendorf
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Abonnement: PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-). Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

PC-Games-Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm
Tel.: 01805 / 95 95 06 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805 / 95 95 13 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-0, FAX: -5277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:

PC GamesCD	ÖS 900,-
PC Games DVD	ÖS 900,-
PC Games Plus	ÖS 1.435,-

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games	CD	Plus	Magazin
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	B12782	B41783	883361

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

















Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage I. Quartal2000
283.586 Exemplare

Manche mögen's Croft!

Das Probe-Abo PC GAMES mit CD: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das offizielle Tomb-Raider-4-Plakat oder den ultimativen Lara-Kalender 2000 abstauben!

Originalgröße: 84 x 119 cm

Originalgröße: 29,7 x 42 cm

Wer jetzt PC GAMES mit CD-ROM im Abo testet, erhält entweder das abgebildete Tomb-Raider-4-Originalplakat oder den genialen Lara-Croft-Kalender als kostenlose Prämie! Da die Auflagen limitiert sind, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!



X Ja, ich möchte PC GAMES mit CD eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

- O **Original-Plakat „Tomb Raider IV", Art.-Nr 1198**
- O **„Lara-Croft-Kalender" 2000, Art.-Nr 2020**

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PC GAMES mit CD-ROM jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: PC GAMES, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

P3PG12

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase für den Schnappschuss des Monats Juni?



HELLO I LOVE YOU! Und Sie dachten, der Virus käme von den Philippinen...

Matthias Günther aus Potsdam kriegt demnächst Post von PC Games: Ein dickes Spielepaket mit vielen aktuellen Titeln - seine Belohnung dafür, dass er uns den witzigsten Spruch zugesandt hat. Wenn Sie ebenfalls eine Spielekiste abstauben möchten, dann reichen Sie Ihren Vorschlag für den neuesten Schnappschuss (rechts) einfach per Postkarte, Telefon, E-Mail oderWebsite ein.

Gewinn-Hotline: 0190-59 58 59 (DM 1,21/Minute)
Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Roonstraße 21
D-90429 Nürnberg
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de
Website: www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 19. Juni 2000. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



HELDEN WIE WIR Die E3-Mini-Ausgaben von Spielehauptdarstellern (KISS: Psycho Circus, Rune, Tropico) posieren für den Fotografen.

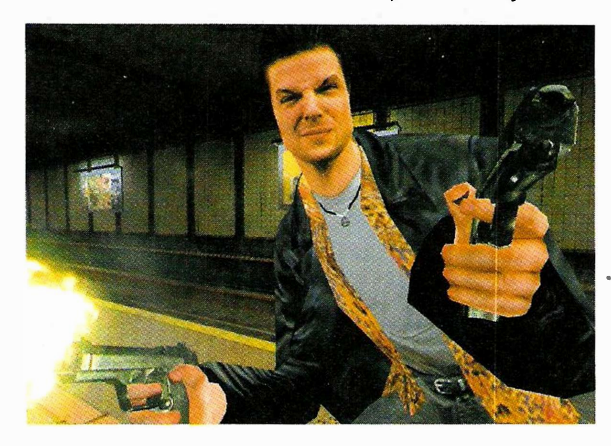
PC Games 8/2000

ERSCHEINUNGS-TERMIN Die PC Games Ausgabe 8/2000 erscheint am 5. Juli 2000

Alle Angaben ohne Gewähr. Kurzfristige Terminverschiebungen seitens der Hersteller können zu Änderungen führen.

Max Payne

Ein verdammt cooler Hauptdarsteller. Kameraeinstellungen wie in Matrix. Und Highend-3D-Grafik, die reihenweise Unterkiefer ausklappen lässt. Tarantino zum Mitspielen: Auf der Spielemesse E3 war der finnische Shooter DAS Gespräch unter gestandenen Journalisten. Wenn sich Max Payne wie weiland Keanu Reeves oder Bruce Willis durch die Flure ballert, kommt Kino-Feeling auf. PC Games stellt die Macher vor, verrät bislang geheime Features und zeigt weitere spektakuläre Bilder. Auf selbiges dürfen sich auch Fans von *Halo* und *Heavy Metal F.A.K.K. 2* freuen.



Fast zu schön, um echt zu sein? Max Payne fasziniert mit fast schon fotorealistischer Grafik und Action wie im Kino.

Vampire

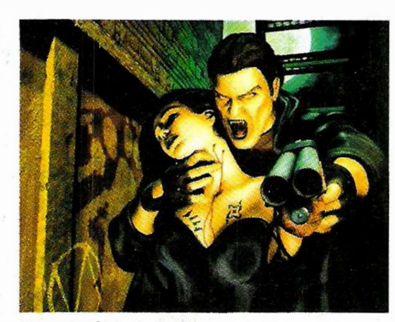
Beim Betatest haben unsere Rollenspiel-Experten bereits Blut geleckt - und *Vampire* vor lauter Begeisterung fast durchgespielt. Vorab-Fazit: Brillant. Ein endgültiges Urteil fällt PC Games natürlich erst anhand der offiziellen Testversion, und die ist fest für die kommende Ausgabe eingeplant. Rollenspiel-Fans bewaffnen sich schon mal mit Knoblauch und Holzpflock.

Dark Reign 2

Earth 2150, Homeworld, Warzone 2100 - so schick 3D-Echtzeitstrategiespiele auch aussehen, so regelmäßig blitzen sie beim Publikum ab. Ändern könnte sich dies mit *Dark Reign 2*, das die Innovationen des Vorgängers mit 3D-Grafik kombiniert. Dabei steuert es sich so einfach wie ein klassisches 2D-Spiel. Was Missionen und Gegner-KI taugen, steht in PC Games 8/2000.

Aqua

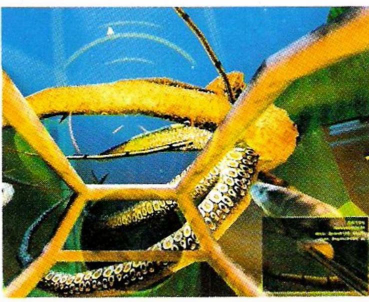
Die Macher hinter dem U-Boot-Actionhit *Schleichfahrt* tauchen erneut ab: Mit der eigens für *Aqua* entwickelten krass-Technologie nimmt das Mannheimer Massive-Team Kurs auf internationale Konkurrenz. Was *Aqua* an spielerischen Feinheiten zu bieten hat, haben wir für Sie bei einem Vor-Ort-Termin herausgefunden.



BLUTSAUGER So einfach zu bedienen wie Diablo, aber ein „echtes" Rollenspiel: Vampire.



SCHWERE GESCHÜTZE Aus manchen Perspektiven wirkt Dark Reign 2 wie ein Egoshooter.



WASSERBOMBE Was den Weltraumfans ihr Privateer 2, wird Aqua unter Wasser.